DICAS DE MESTRE
Diálogo funciona

CHEFE DE FASE
Abram caminho para a Capitã Marvel

EM MEIO À GUERRA
Aventura inédita para *Tormenta*

CAVERNA DO SABER
O ambiente como inimigo

CONTO
O Caminho das Fadas, de Karen Soarele

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 141

TOOLBOX
UM MANIFESTO ANTI-INTERPRETAÇÃO

ENCONTRO ALEATÓRIO
MESTRANDO EM EVENTOS

RESENHAS
CAPITÃ MARVEL • *SUSPIRIA* • *BELREGARD*

ATAQUE DAS LANÇAS

Vista as super armaduras de *Anthem* em *M&M* e 3D&T

DICAS DE MESTRE
Diálogo funciona

CHEFE DE FASE
Abram caminho para a Capitã Marvel

ADAPTAÇÃO
As super armaduras de *Anthem*

CAVERNA DO SABER
O ambiente como inimigo

CONTO
O Caminho das Fadas, de Karen [illegible]oarele

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 141

TOOLBOX
UM MANIFESTO ANTI-INTERPRETAÇÃO

ENCONTRO ALEATÓRIO
MESTRANDO EM EVENTOS

RESENHAS
CAPITÃ MARVEL • SUSPIRIA • BELREGARD

EM MEIO À GUERRA

Uma aventura na Guerra Artoniana

PRONTOS

Como você vai ver melhor nas Notícias do Bardo logo a seguir, o quinteto Tormenta se reuniu neste mês de março.

Parecia bizarro há uns anos e deve parecer mais bizarro ainda depois que formamos a ***Guilda do Macaco*** e passamos a jogar (quase) toda semana, mas isso não é algo que acontece com muita frequência. Muito pelo contrário, é um acontecimento bem raro.

Três partes do grupo moram em Porto Alegre e duas em São Paulo, e isso dificulta bastante. Reuniões periódicas estão descartadas. Jogos frequentes também. Em razão da logística, nunca aconteceu que um evento conseguisse levar todo mundo para algum lugar que não fosse o eixo Rio-São Paulo. Como eu disse: bizarro.

Mas aconteceu, justamente aqui na capital gaúcha. Obviamente foi incrível. Palestra com perguntas legais, todo mundo rindo, fila gigante para autógrafos, fotos e tudo mais. E é claro que não foi só isso.

Longe dos olhares dos fãs, aproveitamos bem nosso tempo. Discutimos muita coisa, gravamos um podcast, desfrutamos (até mais do que devíamos) de todas as iguarias portoalegrenses e decidimos muitas coisas importantes.

Muitas mesmo.

Você vai cansar de ouvir isso, mas em 2019 completamos os 20 anos de *Tormenta*. É também quando completo 25 anos de carreira. Não é pouca coisa em nenhum dos dois casos e a gente promete celebrar de acordo. E essa celebração tem uma grande responsabilidade.

Ver os fãs e interagir com todos eles não é só relembrar a maior motivação das nossas carreiras. É renovar um voto de confiança. É saber que nosso mundo, criado entre uma gata e um pão de torresmo, tocou muita gente. E ao tocar essas pessoas, criou mais histórias, mais lembranças em cada uma delas. Bem mais do que a gente será capaz de imaginar ou ouvir, mesmo que a gente tente quando é possível.

Em 2019 temos a séria responsabilidade de nos preparar para carregar Tormenta para os próximos 20 anos e além. De traçar o futuro que queremos para nosso maior legado, o futuro que estará nas mãos dos fãs que ainda virão, com novas lembranças e novas histórias.

Estamos juntos e estamos prontos.

E você?

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno Cobbi, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armagedon" Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Vitor Joenk

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O quinteto mais famoso do RPG se reúne!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino na masmorra do... Tinder?

10 Resenhas
Capitã Marvel, Suspiria e *Belregard.*

14 Dicas de Mestre
Fazer o diálogo dos seus NPCs ficou mais fácil.

20 Adaptação: Anthem
Armaduras bacanas (e sem telas de loading).

32 Toolbox
Interpretar não é bem o que você imagina.

38 Gazeta do Reinado
A corrida do ouro de Villent.

40 Caverna do Saber
Enfrente os monstros... e o próprio terreno!

44 Conto
O Caminho das Fadas, uma história em Pondsmânia por Karen Soarele.

52 Ferimentos Graves
Regras alternativas pra porradas bem dadas.

56 Gabinete de Saladino
Relembrando *A Família Addams.*

60 Encontro Aleatório
Bruno Cobbi ensina a mestrar em eventos.

66 O Resgate de Lança Dourada
Lute pelo Reinado nesta aventura em duas partes.

84 Pequenas Aventuras
O destino dos aventureiros está nas cartas.

86 Chefe de Fase
A Capitã Marvel vai socar os skrulls infiltrados no seu grupo!

90 Tesouros Ancestrais
Os temíveis thri-kreens de *Dark Sun.*

96 Anteriormente...
Revelado o maior segredo da Guilda do Macaco!

104 Extras
Um ensaio sobre *Capitã Marvel,* por Leonel Caldela!

A CAPA

Mais uma vez abrilhantando a capa da *Dragão Brasil*, **Samuel Marcelino** nos traz a imponente figura do Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada, pivô da aventura desta edição, que se passa durante a terrível Guerra Artoniana!

Notícias do Bardo

20 anos, neon e medalha para o dragão!

NOITE DE TORMENTA

Quem passasse em frente ao misterioso castelinho que abriga a loja NERDZ, na Rua Sarmento Leite, na quarta-feira, dia 13 de março, acharia que se tratava de uma noite qualquer. Acharia errado.

Lá dentro, acontecia um dos eventos mais importantes da história de *Tormenta*: pela primeira vez todos os criadores do cenário se reuniram na capital gaúcha, para receber os fãs, relembrar casos e tirar dúvidas. Mas não só isso.

Leonel Caldela, **Guilherme Dei Svaldi**, **Marcelo Cassaro**, **J.M. Trevisan** e **Rogerio Saladino** — com o reforço de **Karen Soarele** — deram início às comemorações dos 20 anos da franquia.

Embora o cronograma de lançamentos de *Tormenta* em 2019 permaneça secreto por hora, fica cada vez mais claro que a data está longe de passar em branco.

"Quem acha que as surpresas acabaram em *A Flecha de Fogo*, está muito errado! Estamos apenas começando", declarou Trevisan.

Por enquanto o momento é de espera e expectativa, mas nós aqui da *Dragão Brasil* achamos que a tortura não vai durar muito...

Neon grátis

Lasers & Feelings é um RPG de **John Harper** criado para aventuras rápidas e divertidas de ficção científica. Seu formato o torna facilmente convertível para outros gêneros e mídias, gerando uma grande quantidade de conteúdos.

Uma dessas variantes acaba de chegar ao Brasil. *Roqueiros & Máquinas de Venda*, de **Phil Vecchione**, coloca os jogadores na visão oitentista do futuro. É uma sátira afetuosa do cyberpunk, com muito neon, corporações e keytars.

O jogo completo está disponível gratuitamente na página da **Aster Editora**.

Sem Trégua Vol.4

Já **está em pré-venda** o novo volume de *Sem Trégua*, suplemento que traz uma compilação das melhores matérias da revista americana *No Quarter*! O foco, para quem já conhece, é Reinos de Ferro, com várias opções novas para mestres e jogadores.

Um prato cheio e fumegante para os apaixonados fãs deste querido cenário!

Medalha dracônica

Você já sabe que a Jambô está lançando medalhas metálicas reproduzindo detalhadamente os símbolos sagrados dos deuses de *Tormenta*, certo? Pois bem, depois de Valkaria, **Tenebra**, **Khalmyr** e **Lin-Wu**, chegou a vez de Kallyadranoch.

De nome complicado, o Deus dos Dragões foi outrora banido do Panteão de Arton por se aliar a Valkaria e Tillian em uma malfadada rebelião. Durante este período, Kallyadranoch foi conhecido apenas como "O Terceiro".

Agora, porém, ele está de volta e você pode desfilar tranquilamente com a sua medalha pela rua, botando medo em todos os seres inferiores.

A medalha de Kallyadranoch está à venda **no site da Jambô.**

Horror e holandeses no nordeste

Na melhor tradição dos mitos de Cthulhu, os autores **Raphael Lima** e **Joka** combinam investigação *noir*, o horror cósmico de **H.P. Lovecraft** e história brasileira entre 1633 e 1654 em seu cenário *Nova Amsterdã*, para *Fate*.

Enquanto o cenário completo não é lançado, ficamos com a aventura gratuita *O Estranho Ocaso do Lago da Vila do Bonfim*, disponível gratuitamente no **Dungeonist**.

Erramos!

O conto da edição passada, *Eu Ainda Estou Aqui*, não foi escrito apenas por **Davide Di Benedetto** e sim numa parceria com **Kelvin Matheus**! Foi mal, Kelvin!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações editoriais, consagrados apoiadores da já-nem-tão-nova Dragão Brasil. Cá estamos outra vez, Paladino e Paladina, tomando a missão de responder suas cartas e pergaminhos e e-mails e matches no Tinder e...

— Paladino! Você tá no Tinder?!

— Hã... n-não, claro que não, que bobagem! Estou muito ocupado para essas coisas e...

— Mentira! Tá procurando namorada! Dá aqui o celular, deixa ver!

— POR QUE VOCÊ ESTÁ COM CIÚME?! ISSO É MUITO ESTRANHO!!

Deusa de Quê?

Salve, salve, Paladino(a) que estiver lendo esta carta! Adorei a Dragão 131, mas isso é chover no molhado. Vou comentar rapidamente sobre alguns pontos e fazer logo minha pergunta.

Que inveja desses jogadores que conseguem ter uma mesa cheia! Eu não consigo arranjar três míseros jogadores mesmo online!

A narrativa polifônica me lembrou um pouquinho o estilo West Marches, e gostei da dica de alternar estilos, tanto que não acho que precise de uma desculpinha como vários mundos ou dimensões.

Já tinha visto tabelas de personalidade para NPCs, mas a dos anões é tão amigável que vou passar a usá-la.

Glórienn era deusa de quê, além dos elfos? Valkaria é deusa da ambição, Tauron da força, e Ragnar assumiu o manto de deus da morte.

Já ouviram falar de um mangá fantástico chamado Dungeon Meshi? *(*Delícias na Dungeon*, em uma tradução da tradução em inglês.) Já falaram, ou pretendem falar, sobre comida na Dragão Brasil?*

Pedro Novaes

Obrigado, bom Pedro, por sua avaliação da DB 131 (e desculpe se demoramos um bocadinho para publicar...).

Ótima pergunta. De fato, as divindades raciais de *Tormenta RPG* também trazem outros títulos, também representam outros aspectos. Isso acontece porque Tauron, Ragnar e outros não aceitam apenas devotos de suas respectivas raças — humanos e outros povos também podem venerá-los. Glórienn, no entanto, era um caso diferente; apenas elfos podiam ser seus devotos. Isso apenas confirma o enorme orgulho e arrogância élficas, grandes responsáveis por sua queda.

Ainda não tivemos *Dungeon Meshi* adaptado em nossas páginas, mas sua sugestão fica registrada. Sempre tivemos vontade de falar mais sobre curiosidades culturais de Arton, incluindo sua culinária. Pode confiar que algo assim, cedo ou tarde, vai acontecer.

— Eu QUERO uma matéria sobre bolo de biscoito com torrada e quer AGORA!

— Bolo de...? Paladina, você tá passando bem? Tá grávida?

Bem Curtinha

Existe alguma regra que diz quantos modelos um personagem pode ter, no máximo, em Tormenta?

Arkmenhah, Juiz de Fora/ MG

Bom Arkmenhah, não existe esse limite. Um mesmo personagem pode receber vários modelos, restrito apenas pelo bom senso, ou nem isso — um meio-dragão -criatura aberrante – lich – vampiro ancião – demônio da Tormenta deve ser algo exótico de se ver. Apenas lembre-se que, em termos de equilíbrio, cada aumento no Nível de Desafio conta como se fossem níveis de experiência. Por exemplo, caso seu grupo seja de 5º nível e você seja meio-dragão (ND +2), então seu personagem deve ser de 3º nível.

— Paladina, tem algo errado aqui. Esta é uma carta CURTA! Isso NUNCA acontece! Deve ser a mais curta em toda a história dos Pergaminhos dos Leitores! Até as Lendas Lendárias são maiores!

— Ah Paladino, vá lamber sabão! Quando a carta é longa demais você reclama, quando é curta você também reclama... depois EU é que sou a Cruzada da Eterna TMP, né?

Bem Comprida

Salve, salve, paladinas & paladinos da virtude e da sofrência! Aqui quem fala é o Pyromancer, mestre na arte de se queimar e adepto da sociedade de estudiosos conhecida como "o Fórum". Venho através desta missiva elogiar as sedosas páginas da Dragão Brasil e solicitar ajuda com a resolução de algumas dúvidas insolúveis:

***1)** Como funciona exatamente a escravidão no Império de Tauron? Em geral, todos os não-minotauros dos reinos conquistados se tornaram escravos? O que significa ser escravo na sociedade táurica?*

***2)** Quem é Almond Roddenphord, citada na caixa **O Mundo de Arton** como regente do Protetorado de Roddenphord? Segundo o texto da caixa, era a herdeira do falecido regente, mas sua descrição é exatamente a mesma de Almond Hershey, cujo histórico no livro **Guerras Táuricas** (pg. 22), com a exceção de ser filha de Duraan Hershey. Isso seria um erro, ou temos duas personagens com o mesmo histórico e nome?*

***3)** Rhond, o deus menor dos armeiros, foi sumo-sacerdote de Keenn antes de ser derrotado no torneio em Werra? Ou apenas um clérigo/devoto importante?*

***4)** Tarso é (ou já foi) uma divindade menor? Ele teria o mesmo portfólio do dragão -rei Mzzileyn (deus menor do mal, segundo o antigo **O Panteão D20**)?*

***5)** A criatura-abutre que atua como vendedor em **Ataque a Khalifor** (trecho 375) pertence a alguma raça específica previamente conhecida, ou foi criada apenas para o referido personagem (ao menos por enquanto)?*

***6)** Essa foi encontrada pelo pessoal do Fórum: na recapitulação da Guilda do Macaco da DB 137, alguns personagens do Pequeno Conselho de Valkaria têm níveis como Nobre de Valkaria 7 ou 10 — mas esta classe de prestígio só vai até o nível 5. Quais seriam os níveis de classe corretos destes personagens?*

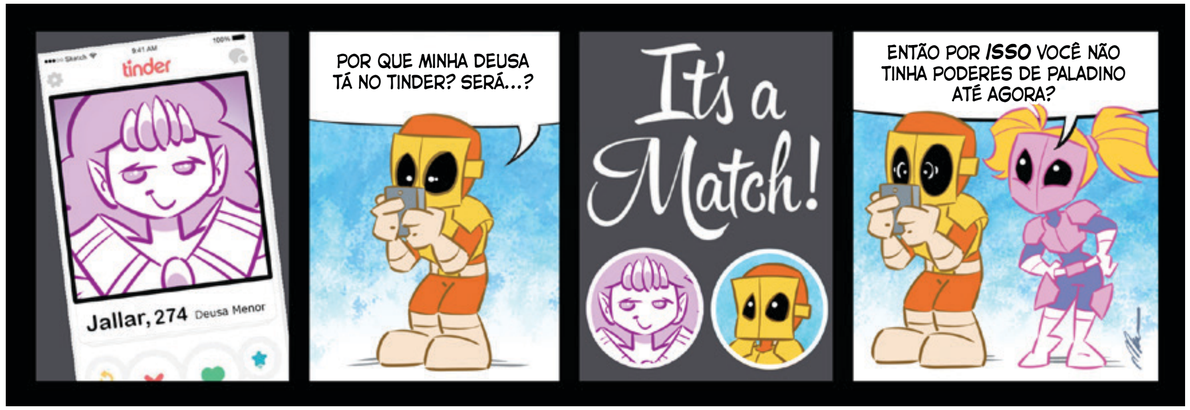
***7)** É possível guardar uma mochila de carga dentro de outra mochila de carga?*

***8)** O que acontece se eu aplicar o talento Maximizar Magia às magias* calafrio caótico de Nimb, essência caótica de Nimb, faísca caótica de Nimb e peçonha caótica de Nimb *(todas do **Manual do Arcano**)?*

***9)** Em **Reinos de Moreania**, por que a cidade de Zenkrid, em Laughton, foi rebatizada como Zenkridah? Isso não é algo que incomoda, mas fiquei curioso do porquê que simplesmente foi mudada.*

***10)** Por que a Sophia Raziel, regente de Luncaster, virou druida 16? Essa mudança entra em contradição direta com a descrição do Conselho Druida, que diz que o Druida Venerável (nível 15), quando chega no nível 16, se torna um Hierofante e abandona o Conselho. Antigamente ela era Druida 15, o que batia certinho com todas as descrições, não entendi por que ela foi alterada nesse ponto.*

***11)** Por que as Montanhas de Marfim foram tão alteradas? A questão não é nem*



por ocorrerem alterações em si, inclusive porque teve várias coisas que eu achei bem sacadas e positivas (como a inserção dos finntroll), mas realmente não entendi por que de deixar de fora todas as organizações antigas (como os Goblins Luminares) e, principalmente, sumir com todas as referências aos Dragões de Marfim. A saída das organizações talvez até se justifique por questões de espaço, mas eu realmente não entendi esse sumiço dos Dragões de Marfim (que era um dos elementos que eu mais gostava dessa região).

***12)** Que tal uma matéria sobre dragões metálicos em Arton? Este é um ponto vira e mexe discutido, mas muito pouco abordado no cenário.*

***13)** Que tal adaptações de mais elementos de **A Joia da Alma** que ficaram de fora da matéria da DB 127, como Eukithor, o minotauro Titus, e outras coisas que aparecem no livro, especialmente na parte final?*

***14)** Seria possível termos algumas matérias (ou mesmo um suplemento) com uma adaptação mais completa do RPG das Minas? Eu sei que tivemos uma matéria na DB 123, mas estou falando (além de resumos dos últimos capítulos) de fichas das personagens, NPCs, criaturas, itens, descrições dos lugares novos...*

Vitor "Pyromancer" Joenk

1) É um tema complexo demais para tratar aqui, mesmo porque cada minotauro destina tratamentos diferentes a seus escravos, conforme sua tendência. Em poucas palavras, basta dizer que a escravidão táurica não é parecida com aquela que ocorreu no Brasil colonial; tem mais semelhanças com a escravidão no Império Romano, é mais "civilizada" por assim dizer. Para mais detalhes, aconselhamos os títulos ***Guerras Táuricas***, ***Manual das Raças*** e ***A Joia da Alma.***

2) Nem uma coisa, nem a outra. São a mesma personagem. A explicação é que o antigo reino de Hershey, após sua conquista por Tapista, teve seu nome mudado para Protetorado de Roddenphord.

3) O passado de Rhond, o Deus das Armas, é detalhadamente descrito no ***Guia da Trilogia.*** Ele realmente foi um antigo e poderoso clérigo de Keenn que ousou desafiar o Deus da Guerra. Mas nada é mencionado sobre ter sido um sumo-sacerdote ou lutado no Torneio do Deus Guerreiro.

4) O histórico de Tarso foi apresentado no antigo acessório ***Holy Avenger D20.*** Ele é o Rei dos Dragões-Lich, o mais poderoso de todos os dragões. Mas, diferente dos outros cinco dragões-reis, não é considerado um deus menor. Ele nunca quis. Simples assim.

5) Essa "criatura corcunda com rosto de abutre" ainda não foi oficialmente descrita em termos de jogo. Por enquanto.

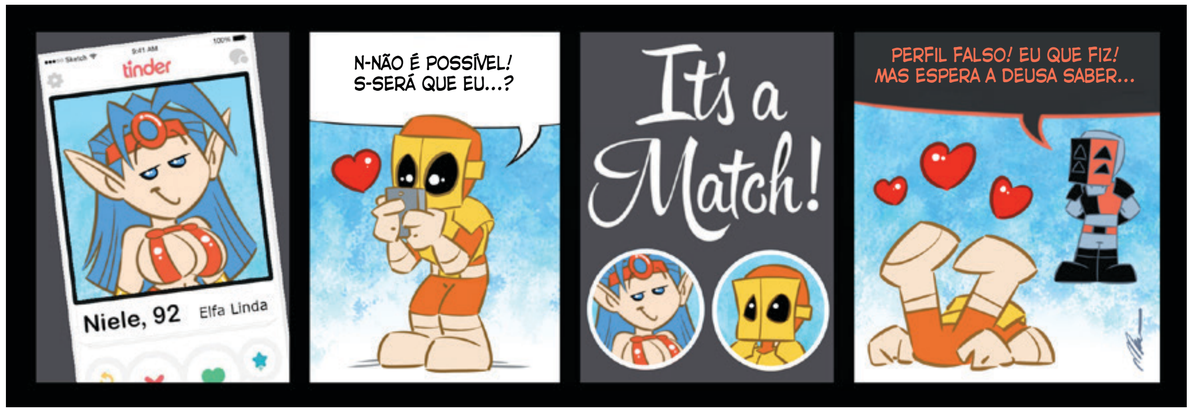
6) Foi realmente um erro. Aguarde uma versão revisada desses personagens, OU uma nova versão da classe de prestígio, OU algo totalmente diferente envolvendo os nobres. O que será?

7) Provavelmente sim. Mas eu não tentaria. O mestre pode pensar em algum efeito colateral desagradável e explosivo...

8) O talento funciona normalmente, maximizando o dano das magias. No entanto, você ainda deve fazer as rolagens para determinar seus efeitos adicionais (ignore os resultados na soma do dano).

9) Zenkrid era um nome parecido demais com a capital Pendrik, no mesmo reino. Mudamos para evitar confusão.

10) Realmente, por que ela ainda não abandonou o Conselho? Por não existir ainda outro druida qualificado para assumir o cargo? Ou será que haveria outro motivo...?



11) Os dragões de marfim eram um elemento que desequilibrava um pouco o cenário. Mas, como você deve ter notado, o povo-tartaruga quellon também ficou fora do acessório, mas reapareceu aqui mesmo na DB. O mesmo deve acontecer com esses dragões, para que cada mestre tome a decisão de incluí-los ou não.

12) Como autores, achamos existir em D&D um excesso de variedades de dragões — cromáticos, metálicos, gema e tantos outros. Ter TODOS eles em Arton causaria um desequilíbrio de poder: dragões seriam uma influência forte demais, em um cenário de campanha onde dragões NÃO são o tema principal. Além disso, dragões cromáticos são normalmente malignos (próprios como oponentes), e os metálicos são bondosos. Ter um grande número de dragões bondosos apenas criaria muitos NPCs poderosos a serviço do bem, com potencial para eclipsar os próprios personagens jogadores. Lembre-se: em ***Tormenta***, os NPCs não farão o seu trabalho!

13) Uma boa ideia, que será prontamente levada ao editor.

14) Outra boa ideia. Fique de olho nas próximas edições!

— Pronto, Palada! Uma carta beeem comprida, bem do jeitinho que você queria. Tá feliz agora?

— Puf... puf... me deixa... descansar um pouco...

— Isso mesmo, descansa bastante, que eu preciso cuidar de um assunto aqui. Deixa ver, deletando conta...

— PEGOU MEU CELULAR ENQUANTO EU RESPONDIA?!

LENDAS LENDÁRIAS

Medo do Escuro

Estávamos em uma masmorra, mas nosso grupo estava bem preparado. Enfrentamos esqueletos, passamos por armadilhas, encontramos ouro e itens, tudo bacana até aí.

Entramos pela última passagem que restava. Várias pessoas petrificadas no caminho eram indícios de que o "boss" estava perto. Então a ladina resolve se arriscar/sacrificar; vai na frente, olhos baixos, e o restante a seguindo, esperando que ela nos descreva a criatura antes de também virar pedra.

A ladina solta um grito de desespero e o mestre anuncia a presença de um basilisco. Ele pede um teste de Reflexos, a ladina passa. O próximo a agir seria eu, o mago.

—Sou um Sulfure, vou conjurar escuridão!

— Nenhum de vocês vai conseguir enxergar na escuridão mágica!

— O basilisco também não!

Bruno Aruki Lovance

Objeto Aleatório

O grupo era formado por um meio orc bárbaro, um goblin clérigo de Nimb, uma elfa ranger e uma qareen feiticeira elemental da luz. Seguiam por uma floresta de Zakharov, em busca do barão de Alphinn, capturado pela tribo orc local.

O goblin vai à frente. Um teste ruim de Percepção o leva a cair na típica armadilha que o ergue pelo pé, a dois metros do chão. Surge uma orc xamã acompanhada de mais dois orcs. Ela não ataca mas, ameaçadora, fica ao lado do goblin capturado.

O grupo resolve usar de Diplomacia pra evitar o combate e salvar o companheiro clérigo. O goblin pendurado, porém, tem outra ideia: lança a magia objeto aleatório *e rola um dado, tirando 9!*

— O goblin faz uma prece ao Deus do Caos — eu digo —, fazendo surgir uma granada em suas mãos!

— Ahhh! Eu boto a granada na cabeça da xamã orc!!! — ele diz.

Nem é preciso dizer que a granada explodiu e o goblin morreu na própria explosão, ferindo amigos e inimigos, e deixando o grupo sem curandeiro...

Wesley "Pequeno Mestre" Liberato, Fortaleza/CE

• • • • • • • • • • •

Um garoto me disse que queria aprender a jogar RPG. 14 anos. Lolzero (jogador de League of Legends).

— Pois vamos jogar Tormenta! Então tá, o jogo é assim...

— Não, cara — ele me interrompe. — Vamos jogar logo. No game eu sempre pulo o tutorial.

Wesley "Pequeno Mestre" Liberato, Fortaleza/CE

RESENHAS

CAPITÃ MARVEL

FILME DE MULHERZINHA

Os skrulls são alienígenas capazes de se transformar em quaisquer criaturas. A metamorfose perfeita permite que invadam planetas de forma silenciosa, até a dominação total. Os krees formam um poderoso império galático alicerçado em tecnologia. Sua sociedade orgulhosa é regida pela ditadura da Inteligência Suprema. E a guerra entre esses dois povos vai resultar em um confronto aqui, na Terra.

Capitã Marvel conta a história de Vers, como é chamada pelos Krees, ou Capitã Carol Danvers, seu nome na Terra. Vers não é a escolhida de um poder superior. Ela também não vem de uma linhagem real. Tampouco recebeu um poder inexplicável por pura sorte. Tudo o que conquistou e a situação em que se encontra é fruto de seu esforço e de sua coragem.

Sabe pilotar porque enfrentou aqueles que zombavam de seu avanço na academia militar. Dispara energia pelas mãos porque confiou na ótica de outra mulher e desafiou quem queria arruiná-la. Vers luta pelo bem dos que estão ao seu redor.

Ela já era uma heroína antes de receber poderes.

História redonda

Apesar de ser um filme de origem, *Capitã Marvel* se desenrola de maneira diferenciada. A narrativa não-linear começa nos apresentando uma Vers desmemoriada no planeta kree. Seu passado confuso vai sendo explicado à medida que ela própria tem a mente vasculhada artificialmente, encontra novas evidências em arquivos sigilosos e interage com amigos que caíram no esquecimento. É uma jornada de redescobrimento não apenas de seu passado, mas também de sua identidade.

O roteiro bem elaborado fecha todas as pontas soltas e se recusa a seguir certos clichês que os espectadores já estão cansados de assistir, especialmente em uma das cenas finais. É uma história ágil e com momentos engraçados — especialmente quando Nick Fury surge para roubar cena.

Protagonismo feminino

Se você pensa que a vida de uma mulher gira em torno do desejo incansável de conquistar o homem mais cobiçado da turma e ganhar o direito de servi-lo para todo o sempre... então pense de novo. Mulheres reais não são assim, e as ficcionais também não deveriam ser.

Relacionamentos amorosos são importantes, mas nem de longe a vida de uma mulher se resume a eles. Aos poucos, criadores e roteiristas estão aprendendo a retratar suas personagens de forma mais próxima à realidade, e *Capitã Marvel* faz isso muito bem.

Mais do que uma obra com protagonista feminina, o filme nos apresenta um conjunto de mulheres semelhantes a pessoas reais, cada uma com seus princípios, sonhos e desafios. Elas são fortes e estão ocupadas em alcançar seus objetivos, seja se tornar piloto, criar sozinha uma criança ou até pôr fim a uma guerra.

Quando mais de uma está em tela, o que se evidencia é a sororidade. Não vemos uma mulher criticando como a outra se veste ou quais decisões toma. Elas não duvidam da competência umas das outras, não desprezam suas opiniões, não fazem piadinhas desrespeitosas, nem reproduzem outro discurso machista qualquer. O que o filme nos apresenta é companheirismo, aceitação e diálogo. Vers apoia Maria Rambeau na criação solo de sua filha. Vers aceita e herda os ideais da Dra. Wendy Lawson. Nos dois casos, recebe em troca a sinceridade e a amizade das colegas. Juntas, são mais fortes.

O filme nos apresenta mulheres empoderadas, sem martelar o conceito de forma doutrinária. Não é um documentário feminista. É um filme de ação megadivertido, que lapida o juízo como efeito colateral, através do exemplo.

Personagens legais

Skrulls, krees e terráqueos: o envolvimento de três raças diferentes abre espaço para personagens interessantes e situações inesperadas. Ninguém é completamente bom, ninguém é completamente mau. Estão todos igualmente em busca da autopreservação, o que acaba gerando conflito.

Além da grande quantidade de mulheres, há também forte presença de personagens negros. São três com importância na história. Uma quantidade notável, considerando que um terço dos personagens é azul e um terço é verde. Mas, mesmo entre os alienígenas, tiveram o capricho de encaixar uma atriz de ascendência chinesa no papel de Minn-Erva e diversificar ainda mais o elenco.

No entanto, essas três espécies galáticas são ofuscadas quando uma quarta entra em cena. Isso porque há uma gata amarela na história. Seu nome é Goose ("gansa", em inglês) e ela esconde um segredo. Quem não gosta de bichos fofos e com alto potencial de destruição?

Pouco em jogo

Se tem um ponto no qual o filme peca, é que em nenhum momento sentimos que há algo em jogo. Vers começa sem nada: sem passado, sem grandes amigos, sem algo precioso que deseje proteger. Ao longo do filme, ela cria vínculos com outros personagens, mas não há a sensação de que possa perder algo ou alguém. Ou seja, a protagonista percorre toda a sua jornada sem risco. As consequências na sala de cinema são gigantescas, pois isso cria um vácuo de emoção no clímax da história.

Nesse aspecto, *Capitã Marvel* fica atrás de sua concorrente direta, a *Mulher Maravilha*, da DC, cujo terceiro arco é pavoroso em questão de história e estética, mas extremamente emocionante devido às perdas sofridas. Fica atrás, inclusive, de filmes menos prestigiados no próprio Universo Cinematográfico Marvel, como é o caso do *Homem-Formiga*, que luta o filme inteiro para se aproximar de sua filha e mantê-la segura.

Capitã Marvel teve duas grandes oportunidades de criar sensação de ameaça ou perda. A primeira é em relação a Mônica, filha de Maria Rambeau. A segunda está associada a Yon-Rogg, comandante kree e mentor de Vers. No entanto, ambas as chances foram desperdiçadas.

Conclusão

Apesar do lapso, *Capitã Marvel* é um filme que vale a pena assistir. Sua maior força está em não se prender a padrões do passado. O público que consome filmes de super-heróis está cada vez mais exigente, e aqui nos são apresentados personagens adequados a essa nova realidade. Mais uma vez, a Marvel mostra que está disposta a ousar e a manter uma evolução constante.

Recomendado para quem procura pelo que os super-heróis têm de melhor a oferecer: duas horas de viagens espaciais, superforça e diversão.

KAREN SOARELE

SUSPIRIA

RELEITURA ASSUSTADORA E INQUIETANTE DE UM CLÁSSICO

Uma jovem norte-americana chega em Berlim para entrar numa conceituadíssima e exclusiva companhia de dança. Mas a medida que Susie (Dakota Johnson) vai conhecendo a companhia, as colegas, as professoras e os bizarros fatos que cercam o lugar, começa a perceber que há algo mais ali além dos palcos e das sapatilhas.

Esse resumo simples pode não atrair o público que curte filmes de terror, afinal, o que há de assustador numa companhia de dança? A resposta para isso é: muita coisa!

Suspiria é a refilmagem do grande clássico de 1977, do lendário diretor italiano **Dario Argento**, considerado por muitos seu trabalho mais significativo.

Com o anúncio da nova versão, os fãs (inclusive eu) se perguntavam se isso era mesmo necessário, com péssimas expectativas. Como fazer um *remake* de um filme em que um dos pontos fortes era justamente a mão firme e criativa do diretor?

Pois bem, **Luca Guadagnino** conseguiu. E foi além. O diretor de *Me Chame pelo seu Nome* (2017) e *Um Mergulho no Passado* (*A Bigger Splash*, 2015) contou a história original de seu jeito, adicionando o necessário e descartando o supérfluo.

Ao contrário do original, o novo *Suspiria* não tem mais a cor exagerada e estourada característica. Aqui as cores são frias, acinzentadas e apagadas. A história é lenta e por vezes morosa, mas tudo tem um motivo e importa para construir a trama, inclusive a lentidão. Até o momento em que ela se vai.

A falta de cor contribui para que o filme pareça ainda mais um pesadelo bizarro e desconfortável, mostrando uma suposta normalidade que na verdade esconde algo errado. Muito errado.

A excelente trilha sonora feita por **Thom Yorke** (o mesmo da banda Radiohead) colabora com o clima angustiante e assustador. As músicas são absolutamente lindas e tristes, e prestam homenagem ao filme original.

As atuações são absolutamente impecáveis, com **Tilda Swinton** brilhando em seu papel complexo, dúbio e intimidador. **Dakota Johnson** e **Chloë Grace Moretz** também desfilam uma maturidade cênica impressionante.

O roteiro vai além de sua inspiração, retomando de forma magistral a mitologia criada por Argento, das "Três Mães", as bruxas primordiais que um dia voltarão para o nosso mundo.

Sim, o filme tem bruxas. E toda a série de imagens e símbolos envolvendo essas bruxas é um dos pontos altos dessa nova versão.

Entretanto, o que o espectador não vai encontrar em *Suspiria* são sustos rápidos e fáceis, tão comuns em produções mais famosas. O medo é construído de forma gradual e sólida.

Luca Guadagnino conseguiu fazer uma refilmagem que presta todas as reverências ao original (apesar de Argento não ter gostado do *remake*), ao mesmo tempo que traz uma nova forma de contar a mesma história, muito mais assustadora que a original.

ROGERIO SALADINO

BELREGARD

A VERDADE NÃO EXISTE

***Belregard*, de Jefferson Neves e Rafão Araújo, é o novo lançamento da Editora New Order.**

Nele, os jogadores encarnam personagens moralmente ambíguos em um cenário medieval cru e brutal, mais baseado em uma visão da pior fase da idade média europeia que nos escritos de **Tolkien**. Tendo como única esperança a fé em instituições e pessoas que não a merecem, não há grandes tesouros e conquistas no futuro dos personagens.

A premissa se relaciona com a fantasia sombria. Embora *Belregard* flerte com o horror, as influências desse gênero tão querido pelos brasileiros são claras. Já temos opções para muitos sabores de fantasia sombria no RPG brasileiro, indo de *Shadow of the Demon Lord* a *Guerra dos Tronos*. Elementos do gênero aparecem até mesmo em *Tormenta RPG*, especialmente nas partes mais influenciadas por **Leonel Caldela**. Ainda assim, Belregard não parece repetitivo ou genérico, estabelecendo sua personalidade e encontrando um nicho próprio dentro desse gênero ao adotar referências e direções diferentes.

Por exemplo, existe uma força do mal ambígua e misteriosa que pode servir como antagonista, a Sombra, mas o verdadeiro inimigo é, bem claramente, o homem. Outro toque muito interessante é tratar os nobres por "dom", tornando a nomenclatura mais natural para a língua portuguesa.

O sistema de regras é o mesmo de *Crônicas RPG*, também publicado pela New Order. Todas as regras necessárias para jogar constam no livro básico; não é necessário ter o livro de *Crônicas* para jogar *Belregard*. Embora o sistema seja modular, com vários tipos diferentes de desafios e subsistemas, sua base é simples. Para realizar um teste, lance uma quantidade de dados igual à soma de Atributos + Especializações + Modificadores. Resultados 4, 5 e 6 são sucessos. Resultados 6, além de sucessos, contam como Trunfos e possuem efeitos especiais dependendo da situação. Outro elemento importante do jogo é o Elã, a capacidade que um personagem tem de mudar seu próprio destino, uma ferramenta de controle narrativo. A adição das regras de Corrupção adequa o sistema ao cenário, mas os dois aspectos são apresentadas de forma bem separada; embora isso facilite a adaptação de *Belregard* para outros sistemas e a imersão durante a leitura, diminui a sensação de integração do livro.

Belregard tem 340 páginas de miolo preto e branco, formato carta, em papel offset 90 gramas. Tem capa dura, imitando grandes tomos medievais, condizente com o tema. Da mesma forma, as ilustrações estão fortemente ancoradas à proposta, passando a noção de um mundo sujo em tons de cinza. O texto é apresentado como se fosse escrito pelos personagens do jogo. Esses relatos às vezes se contradizem, mostrando que em *Belregard* não há verdades absolutas. Infelizmente, a falta de um índice remissivo dificulta a consulta dos diferentes pontos de vista sobre um determinado assunto.

Belregard está disponível na loja online da editora.

THIAGO ROSA

DICAS DE MESTRE

DIÁLOGO RESOLVE

Improvise diálogos com NPCs em qualquer circunstância

Você viu isso em muitos lugares, incluindo nesta coluna. Enquanto o jogador de RPG tem apenas um herói, o mestre tem quantos personagens quiser. Ele controla todos os outros habitantes do mundo de campanha.

Uma das maiores diferenças entre um videogame e um RPG está na interação com NPCs (*NonPlayer Characters*, ou Personagens do Mestre, caso você seja novo por aqui). Em games, NPCs respondem ao jogador com certo número de frases pré-programadas; quanto mais frases diferentes ele tiver, mais rico e interessante o jogo parecerá (fãs de *Mass Effect* que o digam). RPGs não têm essa limitação, uma vez que existe um ser humano no comando de cada NPC, uma inteligência real capaz de raciocinar e oferecer um número infinito de respostas. É você, mestre.

Mas será mesmo? É bonito dizer que "RPG é limitado apenas pela imaginação", mas nossa imaginação é tão poderosa assim? Você consegue lidar com *cada* diálogo inesperado? Consegue produzir respostas instantâneas para *cada* NPC improvisado? O que dirá um mercador aleatório quando abordado pelo clérigo do grupo? Qual a reação do miliciano diante da enganação do ladino goblin?

Alguns mestres conseguem, sim, lidar com essas e outras situações. Outros, como nerds socialmente desastrados que sou... que são, podem ter certa dificuldade.

Diálogos preparados

Se você está mestrando uma aventura pronta, como aquelas publicadas para ***Tormenta RPG***, e/ou oferecidas aqui na *Dragão Brasil*, é provável que NPCs importantes venham com uma lista de respostas já preparadas para as perguntas mais prováveis dos jogadores. Elas ajudam muito, todo mestre faria bem em memorizá-las.

Da mesma forma, quando você inventar suas próprias aventuras, considere fazer o mesmo para os NPCs principais. Prepare uma lista de perguntas e respostas. Imagine as coisas mais óbvias que os jogadores vão perguntar: Quem é você? Que lugar é este? O que está acontecendo aqui? Onde podemos encontrar o fulano? Quem manda neste lugar? Onde fica o templo/taverna/casa do prefeito? Você pode nos pagar? Você tem ~~um item mágico~~ algo para nos ajudar nesta empreitada?

Preparar essa lista com antecedência é muito mais útil do que parece. Com tempo para pensar, você pode aproveitar para incluir informações importantes mesmo em uma pergunta casual. *"A taverna é ali adiante, mas tenham cuidado. O lugar tem sido frequentado por uns tipos encapuzados..."*

Claro, você bem sabe, os jogadores podem perguntar algo que não está na lista — ou melhor, é praticamente certo que vão fazê-lo. Você não pode prever tudo que eles vão perguntar, então nem tente. Produzir listas imensas para *cada* possível pergunta é perder tempo; você não vai usar nem metade delas. Atenha-se ao que é importante, atenha-se a elementos úteis para os jogadores.

Quando perguntarem algo que não está na lista, é hora de improvisar. Hora de usar outras técnicas.

NPCs elaborados

Talvez você já tenha ouvido sobre personagens que "ganham vida", fogem ao controle do autor. Eles têm personalidades bem definidas, históricos detalhados, longas carreiras de aventuras. Em outras palavras, "viveram" tanto que suas características são muito conhecidas, suas reações já são esperadas. Mesmo que você nunca escreva uma história do Batman, mesmo que nunca o tenha utilizado na mesa de RPG, você deve ser capaz de imaginar seus diálogos, suas reações em quase qualquer situação. Sherlock Holmes, Spock, Darth Vader... a ficção é povoada de exemplos.

De fato, em algum novo filme ou livro ou HQ, quando algum desses personagens diz ou faz algo contrário à sua natureza, multidões de fãs furiosos logo revoltam-se contra o autor.

NPCs também podem ser assim. Alguns mundos de campanha oferecem personagens com histórias ricas, personalidades profundas, maneirismos bem marcados. O mundo de *Tormenta* é literalmente povoado de NPCs detalhados. Você pode encontrá-los no próprio material de jogo, em textos descritivos acompanhando suas fichas, ou em livros e HQs: ***Holy Avenger***, ***Ledd***, ***Trilogia Tormenta***, ***A Joia da Alma***, ***A Flecha de Fogo***...

Você também pode trapacear! Escolha um personagem "vivo" que conheça bem, e incorpore a outro. Quando os heróis conversam com um mercenário qualquer na taverna, experimente fingir que estão falando com o Justiceiro, Solid Snake ou Indiana Jones — é mais fácil e rápido que criar um personagem completo em poucos segundos. Claro, o possível efeito colateral é que os jogadores acabem *reconhecendo* a imitação. Se acontecer, o NPC certamente deve ganhar um apelido jocoso como Frank, Snake ou Doutor Jones! Sem problema. Entre no clima.

NPCs com objetivos

Uma maneira de pensar nas respostas de um NPC é imaginar suas metas, seus objetivos.

Prever as reações de uma pessoa focada em um objetivo é mais simples, suas respostas chegam com mais naturalidade — como o personagem que "ganha vida" citado anteriormente. Uma clériga de Marah, seja quem for, tem (quase sempre) o objetivo de promover a alegria e serenidade, em nome da Deusa da Paz. Mesmo quando perguntada sobre coisas simples, não relacionadas ao clero, suas respostas seguem nessa direção. *"Sim, certamente conheço o ferreiro da cidade. Não pretendem comprar armas, pretendem? Está um dia tão bonito, por que não o aproveitamos?"*

Não estamos aqui falando necessariamente de grandes sonhos, missões ou devoções. Aquele halfling vendendo poções no balcão daquele boticário modesto *não* precisa estar planejando tornar-se o maior alquimista do mundo (se bem que isso *seria* interessante). Um objetivo pode ser bem mais comum, momentâneo. Um NPC encontrado ao acaso poderia estar muitíssimo ocupado em reunir ingredientes para uma feijoada. Ou procurando esquivar-se de um mercador ali perto, a quem deve dinheiro. Ou tentando memorizar palavras mágicas que leu em algum grimório esquecido no porão, plenamente convencido de que pode tornar-se um mago. Ou ter admiração ardorosa por aventureiros, fazendo aos heróis tantas perguntas que torna difícil conseguir respostas dele. Qualquer dessas ideias já ajudaria ao improvisar respostas interessantes para os jogadores: *"Sim, eu posso dizer como chegar à Tumba de Tezar'kram, mas você tem algum toucinho aí?"*

Assim, qualquer ideia rápida pode servir como objetivo e resultar em diálogos. Todos ficarão surpresos (incluindo você mesmo) quando um NPC com alguma meta boba acaba resultando em quase uma hora de interação.

NPCs com emoções

Esta ideia é parecida com os objetivos, mas ainda mais simples. E em uma emergência, o que você mais precisa é simplicidade.

Um camponês NPC abordado subitamente. O que ele tem a dizer? Você pode ter as respostas num estalar de dedos apenas escolhendo seu humor, suas emoções atuais. Está indeciso demais para decidir? Rápido, role 1d6 aqui!

1) Felicidade. O camponês está bem-humorado. Quando abordado, falará com os heróis sobre o filho saudável que a esposa acaba de ter, ou sobre o ótimo preço que conseguiu ao vender suas hortaliças, ou sobre este dia belíssimo, ou até como foi abençoado pelos deuses com a presença de heróis tão valorosos!

2) Tristeza. O camponês está deprimido, amargurado. Lamentará a doença do filho pequeno, ou a perda de sua lavoura, ou este clima horrível, ou o fato de que nunca será um grande aventureiro como estes que surgem em seu caminho para lembrá-lo de seu fracasso...

3) Desgosto. O camponês não está exatamente triste, mas entediado, relutante. Falará aos heróis sobre como é alguém absolutamente comum, sem nada relevante a dizer. Mencionará família ou filhos ordinários. Vendeu algo no mercado. Notará que o sol brilha, mas deve chover. Heróis? Nem chegou a notar.

4) Medo. O camponês está assustado, preocupado com algo. O filho se comporta de modo estranho, será algum culto? Acaba de vender suas hortaliças, precisa ter cuidado para não ser roubado. Uma tempestade terrível se aproxima, com toda a certeza. Quê?! Aventureiros?! HÁ ALGUM PERIGO AQUI?!!

5) Raiva. O camponês está revoltado, furioso. O filho é um vagabundo, nunca será alguém na vida. O mercador pagou uma mixaria ridícula por suas hortaliças. Por que essa maldita chuva nunca para de cair? Aventureiros só trazem problemas, sumam daqui!

6) Surpresa. Reação perfeitamente normal para um camponês confrontado com heróis, mas a surpresa pode ter outros motivos. Imaginem só, meu filho conjurou um milagre! O mercador pagou por minhas hortaliças com uma moeda de Tamu-ra, o que isso significa? Não acham que o clima está estranho? Oh, aventureiros?! Deuses, o que mais falta acontecer?

Achou a lista curta? Estas são as seis emoções básicas identificadas pelo psicólogo **Paul Ekman** no Século 20. Claro que existem muitas outras; tente fazer sua própria tabela!

Estilos de diálogo

Comandar muitos personagens é um privilégio do mestre, mas vem com um grande problema: evitar que pareçam todos iguais. Sim, você pode dar um tom de voz diferente para cada NPC encontrado, mas — a menos que seja um excelente humorista/imitador — dificilmente será capaz de exceder meia dúzia de vozes.

A boa notícia é que você não precisa aplicar modelos (*templates*) apenas em criaturas. Existem certos "modelos de diálogo" que você pode usar em emergências.

DICAS DE MESTRE

No ramo dos quadrinhos, onde os personagens nem sempre recebem grande profundidade, muitos autores e editores simplificam seus diálogos ao extremo. Sobretudo em HQs de super-heróis, quanto ao modo de falar, quase todos os personagens podem ser encaixados em cinco "estilos":

• **Shakespeariano.** São aqueles que falam de modo dramático, empolado, usando palavras difíceis e conjugações elaboradas. Entre duas palavras, escolhem a mais longa. Existindo um modo mais complicado de dizer algo, assim o fazem. Tudo o que dizem soa emotivo, épico, questão de vida ou morte. Não por coincidência, lembram políticos em campanha. Nos quadrinhos, este estilo é adequado a deuses, entidades cósmicas e outros seres afastados de simples mortais; em mundos de fantasia, cai bem para regentes, nobres, cavaleiros, swashbucklers e certos clérigos. *Exemplos:* Thor, Surfista Prateado, Namor, Doutor Destino.

• **Superformal.** Falam de forma absolutamente técnica, acurada. São sempre inteligentes e cultos, com imenso vocabulário. Também usam palavras difíceis, mas por razões intelectuais, não emocionais. Não se importam em usar uma palavra longa ou obscura, desde que correta — ser acurado é mais importante que ser compreendido. Podem falar clara e pausadamente como professores, ou apressados e embaralhados como inventores impacientes. Em HQs de heróis, é o estilo dos cientistas, androides e muitos aliens, sejam heróis ou vilões; na fantasia, servem para magos, acadêmicos, certos clérigos. *Exemplos:* Senhor Fantástico, Visão, Lex Luthor, Brainiac.

• **Formal.** É mais ou menos o "estilo padrão" para heróis, seja em HQs ou RPGs. Falam de forma correta e clara, mas sem a sofisticação exagerada do superformal. Pelo contrário, são diretos e objetivos. Tentam ser compreendidos, muitas vezes porque são líderes de seus grupos, ou porque fazem questão de anunciar suas intenções para todos à volta. Costumam ser firmes, confiantes, ou apenas elegantes. Podem parecer muito sérios, mas ocasionalmente dizem algo descontraído. *Exemplos:* Superman, Batman, Homem-de-Ferro, Capitão América.

• **Informal.** São os personagens mais despreocupados, "descolados", sem muito apego ao idioma. Dizem gírias, fazem piadas e trocadilhos quando bem-humorados, ou praguejam quando aborrecidos. Podem falar assim por sua origem humilde, ou são jovens demais para uma educação formal, ou têm uma personalidade rebelde — mesmo sendo um gênio científico, o Homem-Aranha diz bobagens o tempo todo. Em mundos de fantasia, podem ser bardos (dos

mais debochados), feiticeiros, rangers, guerreiros e ladinos. *Exemplos:* Homem-Aranha, Wolverine, Deadpool, Robin, Tocha Humana.

• **Rústico/Bruto.** Parecido com o informal, mas quase sempre sem humor. Estes personagens têm limitações mentais, ou pouco domínio do idioma, ou simplesmente não ligam — tanto faz se são compreendidos, tanto faz o que os outros pensam. Dizem palavrões com frequência. Em casos extremos, não conjugam ou usam pronomes. Em casos *ainda mais* extremos, só sabem dizer o próprio nome. Na fantasia, bárbaros, mercenários e monstros caem nesta categoria. *Exemplos:* O Coisa, Hulk, Groot, quase todos os Pokémons.

Você vai notar que várias equipes de heróis têm quase um representante de cada categoria (X-Men, Quarteto Fantástico, Os Defensores...). Sim, esta é uma visão bastante reducionista, limitada das HQs — muitos personagens de quadrinhos são diferentes e únicos, fogem a estes estereótipos. Assim, estes cinco estilos valem apenas como um truque para improvisar diálogos.

E por falar neles...

Estereótipos

Um NPC improvisado não tem histórico, personalidade, maneirismos originais. Você não teve tempo para criar tudo isso. Então, quando em apuros, o jeito é apelar para o óbvio.

Estereótipo é uma imagem preconcebida de certa pessoa, coisa ou situação. Um estereótipo define ou limita pessoas ou grupos. Quando alguém diz que "ele é rico, então deve ser desonesto" ou "ele é inteligente por ser japonês", está recorrendo a um estereótipo — ou seja, tirando uma conclusão limitada, baseada apenas no que pessoas desinformadas pensam sobre ser rico ou japonês. Como se fosse impossível enriquecer honestamente, ou ser inteligente sem ascendência nipônica. E como você já imaginou, isso é idiotice. Não sem motivo, estereótipo e preconceito são sinônimos.

Estereotipar é burro e feio para qualquer um — mas ainda mais burro e feio para um autor. É sinal de preguiça, falta de imaginação. No entanto, um autor normalmente tem *tempo* para escrever as falas, para imaginar personagens não estereotipados. Um mestre de RPG improvisando na hora não tem esse luxo. Então, dentro de certos limites, estereotipar não faz mal.

Um NPC elfo instantâneo aparece na aventura? Você precisa que ele converse com os heróis *neste segundo?* Não pensou em absolutamente nada sobre esse elfo? Calma, calma! Você *sabe* que elfos são altivos, elegantes, orgulhosos, um tanto trágicos. Então que seja! Claro que existem exceções, mas *essa* é a personalidade padrão da raça — se elfos são assim como povo, então *existem* elfos assim! Seu elfo NPC responde aos jogadores de modo altivo, elegante, orgulhoso, um tanto trágico? Nada original, mas perfeitamente válido em uma emergência. Você não está criando um protagonista para uma trilogia de romances; está só improvisando um elfo que será descartado e esquecido em minutos. Lugar-comum não é crime aqui.

Mas, pelo amor de todos os deuses, não vá estereotipar nada que acabe ofendendo alguém em sua mesa de jogo! Falo sério!

Role diplomacia!

Digamos que TUDO falhou.

Digamos que você foi apanhado totalmente de surpresa. Sem nenhum aviso, um personagem jogador aborda um transeunte na rua e pergunta algo. Você *precisa* que ele responda, mas dá um branco, está sem nenhuma ideia. Você *não pode* deixar a aventura parar! Você *precisa* manter o jogo andando!

— *Faça um teste de Diplomacia!* — pode ser a melhor resposta.

Toon, um antigo RPG sobre desenhos animados, recomendava: *"Quando em dúvida, jogue os dados e grite!"*

Quando surpreendido, pedir aos jogadores um teste de Diplomacia (ou Enganação, ou Intimidação, ou qualquer outra perícia social apropriada) tem duas utilidades. Primeira, vai servir para você ganhar tempo — pelo menos alguns momentos — para pensar na resposta, ou para usar qualquer dos outros métodos. Segunda, vai ajudar a orientar a reação do NPC conforme o resultado do teste.

Se a rolagem foi boa, o NPC responde conforme o jogador deseja. Dependendo da perícia testada, ele será amistoso, solícito, temeroso ou apreensivo. Se foi uma rolagem ruim, a reação será oposta ao desejado.

Imagine que o jogador fala com um frequentador qualquer na taverna. O mestre, despreparado, pede uma rolagem de Diplomacia. A rolagem alta oferece ao mestre uma ideia: *"Olha só, é o meu amigo Bob, vem aqui Bob, vem tomar uma cerveja, como vai sua esposa Bob?"*

PALADINO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

ANTHEM™
Que Hino!
Entre na sua Lança
e enfrente inimigos
titânicos em 3D&T e
Mutantes & Malfeitores

***Anthem*, a nova franquia da produtora BioWare (os caras que fizeram *Mass Effect* e *Dragon Age*) em conjunto com a EA Games, foi um dos lançamentos com maior número de críticas e comentários dos últimos anos, alguns não exatamente agradáveis.**

Apesar da malhação generalizada da mídia internacional sobre os diversos *bugs* que o jogo apresentou nas primeiras semanas, é inegável que voar ao melhor estilo homem-de-ferro em sua armadura mech altamente customizada é uma experiência fantástica.

A boa notícia é que jogando RPG você não tem que lidar com nada do lado ruim de *Anthem*. E convenhamos, a experiência cabe perfeitamente em sistemas focados em ação como *3D&T Alpha* e *M&M*.

Um mundo inacabado

A mitologia do cenário é bastante simples: o jogo se passa em um mundo abandonado pelos deuses Formadores durante sua criação.

Isso faz com que o planeta, que não possui nome, tenha um ecossistema instável e seja habitado por uma fauna agressiva, o que forçou boa parte da população humana a construir cidades-fortaleza para garantir sua sobrevivência. Para piorar, os Formadores deixaram para traz relíquias que misturam tecnologia e magia, capazes de reproduzir o poder da gênesis através de uma vibração sonora especial chamada de Hino da Criação. Essa força é quase impossível de ser controlada e constantemente suas flutuações criam eventos quase cataclísmicos, alguns deles capazes até de alterar o tecido da realidade.

Para silenciar essas manifestações alarmantes do Hino, as civilizações humanas desenvolveram as Lanças — armaduras de batalha criadas através de engenharia reversa das relíquias ancestrais, capazes de carregar um arsenal poderoso e altamente customizável. As Lanças são o que há de mais avançado em termos de tecnologia, mas sua construção é quase artesanal, responsabilidade de um grupo especial de tecnófilos místicos chamados de Arcanistas.

Alguns humanos nascem com a habilidade de ouvir o Hino naturalmente, e quase todos são recrutados por uma organização que visa estudar e controlar esse poder, os Arcanistas. Essa organização tem como objetivo pesquisar, compreender, catalogar e utilizar os poderes e capacidades do Hino, tanto de forma mística quanto tecnológica, atuando como cientistas, historiadores e mecânicos. Dada sua capacidade sobrenatural de percepção da realidade, muitos arcanistas também assumem o papel de guia para os pilotos durante as expedições, se comunicando diretamente com os sistemas das Lanças através de uma interface neural desenvolvida com tecnologia dos Formadores.

Facções de lanceiros

"Durante o capítulo mais sombrio da história da humanidade, quando éramos reféns de todo o caos que nos cercava, a Legião da Alvorada serviu como um farol, e sua proteção abriu caminho para a criação dos assentamentos humanos fortificados, protegidos dos perigos do mundo exterior."

Os lanceiros originais formavam uma facção de heróis humanos, liderados pela General Helena Tarsis, os primeiros a construir e pilotar Lanças. As versões originais das armaduras eram extremamente poderosas e difíceis de controlar. Depois da morte dos fundadores originais, suas Lanças foram escondidas em templos onde seus corpos foram sepultados, construídos em locais ermos e protegidos por armadilhas criadas com tecnologia do Hino.

A Legião se desfez, e os lanceiros se separaram em duas facções: os que decidiram ficar nas cidades-fortalezas e garantir sua segurança fundaram Os Sentinelas, grupo que atua na proteção das muralhas e na manutenção da ordem; já aqueles que mantiveram aceso o espírito heróico e desbravador da Legião se tornaram Freelancers, um grupo mercenário especializado em missões em ambientes selvagens e hostis, os grandes aventureiros.

Infelizmente, diversos lanceiros optaram por ganhar a vida de maneiras menos nobres, e se juntaram a organizações escusas ou criminosas. Finalmente, lanceiros também integram boa parte do exército do Dominium, uma nação imperialista e autoritária que tem como objetivo unificar todas as cidades humanas sob seu regime, e que para isso busca dominar os poderes do Hino da Criação.

As Lanças em 3D&T

O jogo deixa um ponto muito claro — é extremamente improvável que um humano sobreviva fora das muralhas da cidade sem estar vestindo uma Lança. Portanto, no mundo de Anthem, as regras para pilotar um mecha são um pouco diferentes das apresentadas no *Manual 3D&T Alpha*, e todas as criaturas e inimigos no mundo exterior devem ser tratados como escala *sugoi*.

O Freelancer

Os personagens jogadores são todos Lanceiros Novatos da escala *ningen* e recebem gratuitamente sua primeira Lança.

Freelancers não Pilotos só podem usar seus pontos para comprar Perícias ou vantagens que não sejam de combate, como Boa Fama e Patrono. Você também pode usar seus pontos iniciais para comprar vantagens para sua primeira Lança, na forma de Componentes e Dispositivos (veja a seguir)

A Lança

Um Freelancer começa o jogo com um dos modelos de Lança da lista abaixo, à sua escolha. Lanças são mechas de pilotagem interna e pertencem à escala *sugoi* — protegem quem o estiver pilotando por dentro. Não é possível fazer ataques diretos contra o piloto, apenas contra a Lança. Caso os PVs da Lança cheguem a zero, ela estará incapacitada, e o piloto desprotegido.

É possível reiniciar uma Lança incapacitada; para isso, uma outra lança em bom estado deve se conectar à lança incapacitada e passar duas rodadas inteiras conectada, sem sofrer interferências. Se conseguir, a Lança incapacitada volta a operar com metade de seus Pontos de Vida. Durante a reinicialização, as duas Lanças são consideradas indefesas.

Características. Cada modelo de Lança tem seus próprios valores de características, que podem ser melhoradas conforme você ganha pontos de experiência. Apesar de ter um valor de Habilidade, a lança não pode se mover sozinha — sem um piloto, ela não passa de uma armadura inerte. Quando pilota a Lança, o valor de Habilidade da Lança é somado ao valor de Habilidade do piloto para cálculos de Força de Ataque e Força de Defesa. O mesmo acontece com todas as outras características, elas serão sempre os valores da ficha do Freelancer somados aos valores de característica da Lança. Por exemplo, um Freelancer com F1 H2 R1 A0 PdF1 pilotando um modelo inicial de Patrulheiro fica com as características finais de F2 H3 R2 A1 PdF2.

Evoluindo a Lança. Cada uma de suas Lanças tem uma ficha separada, com características iniciais que podem ser melhorados. Aprimorar uma Lança é mais simples e fácil do que melhorar seu personagem — 5 PEs valem 1 ponto normal de personagem para as Lanças. Use esses pontos para aumentar características, comprar novas vantagens para sua lista de dispositivos e componentes, ou adquirir novos modelos de Lança. Você só pode gastar pontos em sua Lança quando estiver na Forja — uma oficina especial em que seu arcanista pode melhorar e modificar sua Lança, geralmente em uma base de operações.

Componentes. A regra para vantagens de Lanças também é diferente do normal. Uma Lança sempre vai ter as vantagens fixas de seu modelo, e mais "espaços de componentes" que podem ser preenchidos com outras vantagens adicionais, escolhidas de sua Lista de Componentes (veja a seguir). Antes de sair para uma missão você pode escolher vantagens da lista para "equipar" em sua Lança como componentes. Uma Lança inicial tem apenas um espaço de componente, mas é possível comprar espaços de componentes adicionais para uma Lança usando pontos de experiência, pelo custo cumulativo de 2 PE por espaço adicional. Por exemplo, adquirir um segundo espaço custa 2 PE, um terceiro espaço 4 PE, um quarto espaço 6 PE e assim por diante, até um máximo de seis espaços de componente por Lança.

Lista de Componentes. Usando Pontos de Experiência, você pode comprar vantagens de combate e adicioná-las como componentes em sua lista. É necessário o acesso a uma Forja para modificar os componentes de uma Lança. Apenas o modelo Tempestade é capaz de aprender e usar magias, e apenas magias elementais. Não é possível comprar a vantagem Ataque Especial como Componente. (veja a seguir).

Dispositivos. Todas as Lanças possuem dois espaços de Dispositivo, que só podem ser preenchidos com a vantagem Ataque Especial. Cada Lança começa com um Dispositivo (Ataque Especial de até 2 pontos de custo), e pode comprar mais novos dispositivos, assim como me-

lhorar um um dispositivo já existente, seguindo as regras da vantagem.

Lista de Dispositivos. Da mesma forma que com os componentes, você pode manter uma lista de vários Dispositivos, mas só pode equipar dois deles simultaneamente.

Modelos de Lança

Colosso

A maior e mais robusta das Lanças é recoberta de placas de ferro, um verdadeiro tanque de guerra. A blindagem superior e escudo retrátil desse modelo o tornam a máquina perfeita para a linha de frente.

F1 H0 R2 A2 PdF0; Vantagens: Armadura Extra (PdF), Vôo; Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

Interceptador

Ágil e preciso, esse é o modelo mais veloz entre todas as Lanças, ideal para missões que requerem sutileza e mobilidade, quase um ninja mecânico. Infelizmente, o preço para essa velocidade é uma armadura bem mais leve do que o normal.

F1 H4 R0 A0 PdF0; Vantagens: Aceleração, Vôo; Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

Patrulheiro

Este é o modelo "pau-pra-toda-obra" entre as Lanças, sendo muito bem balanceado em todos os aspectos ofensivos, defensivos e de mobilidade. Extremamente versátil, é geralmente o modelo ideal para lanceiros iniciantes.

F1 H1 R1 A1 PdF1; Vantagens: Adaptador, Vôo; Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

Tempestade

A Tempestade canaliza a energia bruta do Hino sendo o único modelo capaz de produzir efeitos mágicos. Com uma armadura levíssima, a Tempestade é capaz de voar em alta velocidade e fazer chover fogo, gelo e relâmpagos sobre os inimigos.

F0 H2 R1 A0 PdF0; Vantagens: Magia Elemental, Teleporte, Vôo; Desvantagens: Bateria, Munição Limitada; Magias conhecidas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica.

Adquirir novo modelo

Você pode comprar uma nova Lança de um modelo que ainda não possua pelo valor de 10 PE. Sua nova Lança sempre terá os valores iniciais acima, independente de quão poderosas suas outras Lanças são, com exceção dos espaços de componente — uma vez comprados, todas as suas Lanças terão a mesma quantidade de espaços.

Uma vida de riscos

Perigo é o que não falta do lado de fora das muralhas. A seguir você encontra fichas para os principais modelos de inimigos em Anthem — Escorpiões, Escaras, soldados do Dominium e os temíveis Titãs!

Bandidos e soldados do Dominium

Diversas facções criminosas operam fora das muralhas, algumas delas empregando lanceiros que abandonaram as cidades em busca de mais liberdade e menos regras.

Já as fileiras do exército do Dominium são compostas por soldados extremamente leais e altamente treinados, controlados por um governo tirânico e autoritário, que usa de intensa lavagem cerebral para fazer com que lutem até a morte sem hesitar.

Bandidos e soldados comuns usam o modelo de soldado grunt típico:

F1, H0, R0, A0, PdF1, Inculto. Escala *ningen*.

Mas também é possível encontrar lanceiros pilotando o modelo Tempestade (chamada de Elementalista entre os bandidos e Valkiria no Dominium).

F0 H2 R1 A1 PdF2; 5 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (escolha um entre PdF, Fogo, Frio ou Elétrico), Magia Elemental, PM Extra, Vôo; Bateria, Munição Limitada; Magias conhecidas: Ataque Mágico, Proteção Mágica.

Escaras

Uma raça de insetos extremamente avançada que tem a capacidade de copiar as características das espécies dominantes em seu habitat. Os escaras aprenderam com os humanos a criar tecnologia e até conseguiram reproduzir de forma rudimentar armaduras e armas parecidas com as dos lanceiros, que são "pilotadas" por enxames. Alguns enxames até atingiram estado de consciência e conseguem se comunicar.

As Lanças: Colosso, Interceptador, Patrulheiro e Tempestade

Batedor

Escara equipado com um rifle de longo alcance capaz de disparos poderosos.

F0, H2, R1, A1, PdF3; 5 PVs, 15 PMs; Tiro Carregável, PMs Extras, Monstruoso, Modelo Especial.

Caçador

O único escara capaz de voar, equipado com uma metralhadora de alto calibre.

F0, H2, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs; Tiro Múltiplo, Monstruoso, Modelo Especial.

Combatente

Unidade padrão do enxame escara.

F0, H1, R0, A0, PdF1, Inculto, Monstruoso, Grunt.

Destruidor

Esse escara carrega uma mochila com um mecanismo capaz de construir minas terrestres móveis que perseguem alvos.

F0, H1, R1, A1, PdF1; 5 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (Amplo, Teleguiado), PM Extra, Monstruoso, Modelo Especial.

Executor

Um dos mais poderosos modelos de escara, tem uma armadura pesada e carrega um escudo blindado. Ataca com poderosos lança-chamas.

F1, H1, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 25 PMs; Ataque Especial (PdF, Amplo), PMs Extras, Monstruoso, Modelo Especial, Ponto Fraco.

Escorpiões

Quimeras insetóides do tamanho de um cavalo, criadas pela ressonância descontrolada do Hino, essas criaturas geralmente atacam em pequenos enxames (1D+3 escor-

piões) em busca de comida ou em defesa de seu território. Existem três espécies de escorpiões mais comuns:

Digestor

Munidos de longas caudas capazes de disparar projéteis de ácido que corroem facilmente as armaduras das Lanças.

F1, H2, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF, Poderoso), Monstruoso, Modelo Especial, Pontos de Magia Extras.

Operário

O tipo mais comum. Quando está ferido, tenta se aproximar do alvo e explodir o bulbo localizado em seu abdômen, cobrindo o alvo com um banho de ácido.

F1, H1, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Ataque Especial* (Força, Perto da Morte, Poderoso, Perigoso) Monstruoso, Modelo Especial.

*O operário morre depois de usar seu ataque especial.

Soldado

Mais pesado e robusto, esse tipo de escorpião tem uma enorme e poderosa pinça no lugar de sua mandíbula.

F2, H1, R1, A2, PdF0; 25 PVs, 5 PMs; Ataque Múltiplo, Modelo Especial, Monstruoso, Pontos de Vida Extras x2.

Titãs

Gigantescos e poderosos, os titãs são um dos maiores obstáculos para os Freelancers. Eles vagam pelo mundo, cobertos por uma carapaça praticamente impenetrável. Seus anseios e objetivos são um mistério, mas sua capacidade para destruição é indiscutível.

Os titãs são criaturas na escala kiodai. Todos eles têm, porém, um Ponto Fraco. Quando ele é descoberto, seguindo as regras normais da Desvantagem, oponentes que o conheçam podem fazer um teste de Habilidade para localizá-lo antes de atacar. Em caso de sucesso, o dano é calculado como uma escala acima.

As mortíferas escaras

Titã das Cinzas Inferior

F2, H2, R1, A2, PdF2; 5 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF, Área, Perto da Morte), Tiro Múltiplo, PMs Extras, Monstruoso, Modelo Especial, Ponto Fraco.

Titã das Cinzas

F3, H2, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 35 PMs; Ataque Especial II (PdF, Área, Perto da Morte), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, PMs Extras x2, Monstruoso, Modelo Especial, Ponto Fraco.

Titã das Cinzas Ancestral

F4, H3, R4, A4, PdF5; 20 PVs, 50 PMs; Ataque Especial V (PdF, Área, Perto da Morte), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, PMs Extras x3, Monstruoso, Modelo Especial, Ponto Fraco.

Mutantes & Malfeitores

As regras para equipamentos de *Mutantes & Malfeitores* se alinham muito bem com o uso das Lanças em Anthem.

Freelancers são personagens de NP 6, feitos com 90 pontos. Desses pontos, muitos serão gastos na vantagem Equipamento para ter acesso às Lanças. Dos pontos restantes, é essencial não negligenciar a perícia Veículos.

Embora a Lança tenha NP mais alto que o do piloto, nenhum de seus modificadores totais em qualquer característica pode ser superior ao modificador de Veículos do piloto.

Modelos de Lanças

As Lanças são adquiridas através da vantagem Equipamento. Cada ponto em Equipamento concede 5 pontos de poder para montar a Lança. Todos os modelos iniciais têm NP 10, são montadas com 70 pontos e custam 14 pontos para o Freelancer.

Patrulheiro

Sistema de Ataque (28 pontos): Ataque Preciso, Mira Aprimorada, Dano à Distância 8 (Área: Cone) (24 pontos); *Efeito Alternativo:* Dano à Distância 10, Dano 10.

Blindagem (6 pontos): Resistência Impenetrável 6 (6 pontos).

Chassis (38 pontos): Força Aumentada 4, Agilidade Aumentada 2, Vigor Aumentado 4, Luta Aumentada 4.

Jatos (8 pontos): Voo 4.

Colosso

Sistema de Ataque (34 pontos): Ataque Dominó, Ataque Poderoso; Dano à Distância 10 (Área: Explosão) (30 pontos); *Efeito Alternativo:* Dano 12 (Área: Cone), Dano à Distância 12.

Blindagem (10 pontos): Resistência Impenetrável 10 (10 pontos).

Chassis (28 pontos): Força Aumentada 6, Vigor Aumentado 6, Luta Aumentada 2.

Jatos (8 pontos): Voo 4.

Interceptador

Sistema de Ataque (18 pontos): Ataque Acurado, Iniciativa Aprimorada; Dano à Distância 8 (16 pontos); *Efeito Alternativo:* Dano 10, Aflição 10 (impedido, atordoado, incapacitado).

Blindagem (4 pontos): Resistência Impenetrável 4 (4 pontos).

Chassis (36 pontos): Força Aumentada 2, Agilidade Aumentada 6, Vigor Aumentado 2, Luta Aumentada 6.

Jatos (12 pontos): Voo 6.

Tempestade

Sistema de Ataque (24 pontos): Ação em Movimento; Dano à Distância 7 (Área: Explosão) (21 pontos); *Efeitos Alternativos:* Aflição 10 (impedido, atordoado, incapacitado), Dano à Distância 10.

Blindagem (3 pontos): Resistência Impenetrável 3 (3 pontos).

Chassis (34 pontos): Força Aumentada 2, Agilidade Aumentada 3, Vigor Aumentado 4, Luta Aumentada 4

Jatos (9 pontos): Voo 4; *Efeito Alternativo:* Teleporte 4.

Aprimorando Lanças

Um Freelancer pode usar seus pontos de Equipamento para comprar outros modelos, mas também pode usá-los para comprar componentes adicionais e aprimorar sua Lança. Todas as alterações da Lança devem ser feitas na Forja, acompanhadas por um arcanista. Para isso, ele precisa de "espaços" de componentes. Cada Lança começa com um espaço de componente; nesse espaço, o Freelancer pode incluir um poder comprado através de Equipamento normalmente, respeitando as restrições normais de nível de poder.

Para adquirir mais espaços, o Freelancer precisa da vantagem Benefício. Cada nível de Benefício é um espaço adicional, que pode ser usado para adquirir novos poderes.

Um Freelancer pode comprar o extra Efeito Alternativo para sua Lança, diversificando seus componentes. Porém, antes de sair da Forja, ele deve decidir quais efeitos está levando consigo. Diferente do padrão para *Mutantes & Malfeitores*, ele não pode trocar entre os efeitos como uma ação livre.

Importante! Não é possível usar esforço extra para obter um efeito alternativo temporário com as Lanças.

Entrando e saindo da Lança

Normalmente, entrar ou sair de um traje de combate é uma ação de rodada completa. Para uma Lança, o Freelancer pode fazer um teste de Veículos para agilizar esse processo. Com CD 15, o Freelancer consegue fazê-lo na Lança como uma ação padrão. Com CD 20, uma ação de movimento. Com CD 25, como uma ação livre.

Como os Freelancers raramente saem da segurança das muralhas da cidade sem suas armaduras, isso não deve ser uma preocupação muito frequente. Pode ser uma questão, porém, caso a Lança corra risco de explodir. Outra possibilidade é que os jogadores queiram apostar quem deles entra na Lança mais rápido antes de partir para uma missão...

Inimigos humanoides

Os bandidos e soldados de Dominion podem ser representados com os coadjuvantes Soldado e Guerrilheiro (*M&M 3e*, páginas 210 e 211), incluindo suas próprias versões das Lanças quando apropriado.

Escorpiões

Operário — NP 7

For 5, Vig 4, Agi 3, Des 0, Lut 7, Int -3, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Evasão, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão.

Perícias: Atletismo 4 (+9), Furtividade 3 (+6), Percepção 5 (+9).

Poderes:

• **Carapaça** (2 pontos)

Proteção 2

• **Presas** (2 pontos)

Dano 2 (Baseado em Força)

Ataque: Iniciativa +7; desarmado +7 corpo-a-corpo, dano 7

Defesa: Esquiva +9, Fortitude +5, Aparar +8, Resistência +6, Vontade +7.

Total: Habilidades 40 + Vantagens 3 + Perícias 8 + Defesas 11 + Poderes 4 = 66

Digestor — NP 8

For 5, Vig 4, Agi 3, Des 0, Lut 7, Int -3, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Evasão, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão.

Perícias: Atletismo 4 (+9), Combate à Distância (jato de ácido) 2 (+9), Furtividade 3 (+6), Percepção 5 (+9).

Poderes:

• **Carapaça** (2 pontos)

Proteção 2

• **Presas** (2 pontos)

Dano 2 (Baseado em Força)

• **Jato de Ácido** (14 pontos)

Dano à Distância 7

Ataque: Iniciativa +7; presas +7 corpo-a-corpo, dano 7; jato de ácido +9 à distância, dano 7

Defesa: Esquiva +9, Fortitude +5, Aparar +8, Resistência +6, Vontade +7.

Total: Habilidades 40 + Vantagens 3 + Perícias 9 + Defesas 11 + Poderes 18 = 80.

Soldado — NP 8

For 8, Vig 8, Agi 0, Des 0, Lut 6, Int -3, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Ataque Poderoso, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão.

Perícias: Atletismo 4 (+12), Furtividade 3 (+3), Percepção 5 (+9).

Poderes:

• **Carapaça** (6 pontos)

Proteção 2, Resistência Impenetrável 4

• **Presas** (2 pontos)

Dano 2 (Baseado em Força)

Ataque: Iniciativa +4; presas +6 corpo-a-corpo, dano 10

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +10, Aparar +6, Resistência +10, Vontade +7.

Total: Habilidades 46 + Vantagens 4 + Perícias 8 + Defesas 12 + Poderes 8 = 78.

Titãs

Os titãs possuem altos níveis de Resistência Impenetrável, que nem as Lanças são normalmente capazes de vencer. Existem, porém, dois truques para enfrentá-los.

O primeiro são os pontos luminosos em seu corpo, pontos fracos que podem ser explorados. Manobras para aproveitar um deles funcionam como uma ação de movimento e pecisam de um teste de Veículos contra o Lutar do titã. Caso obtenha sucesso, o próximo ataque

ignora a Resistência Impenetrável e causa dano normal.

O segundo é aproveitar o momento do ataque, quando o titã fica mais vulnerável. Se preparar uma ação para atacar enquanto o titã ataca outro alvo, um Freelancer também pode ignorar sua Resistência Impenetrável e causar dano normal.

Titã das Cinzas Inferior — NP 10

For 12, Vig 12, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 4, Pre 0

Vantagens: Ataque Dominó, Ataque Poderoso.

Perícias: Atletismo 8 (+20), Furtividade 0 (–4), Intimidação 12 (+14).

Poderes:

• **Tamanho** (21 pontos)

Crescimento 4 (Permanente, Inato), Proteção Impenetrável 12

• **Disparos de Energia** (25 pontos)

Dano à Distância 12; *Efeito Alternativo:* Dano 12 (Área: Leque)

Ataque: Iniciativa +0; desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 12; disparo de energia +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +12, Aparar +8, Resistência +12, Vontade +12.

Total: Habilidades 54 + Vantagens 2 + Perícias 10 + Defesas 18 + Poderes 46 = 130.

Titã das Cinzas — NP 12

For 14, Vig 14, Agi 0, Des 0, Lut 10, Int 0, Pro 6, Pre 0

Vantagens: Ataque Dominó, Ataque Poderoso.

Perícias: Atletismo 8 (+22), Furtividade 0 (–8), Intimidação 12 (+16).

Poderes:

• **Tamanho** (31 pontos)

Crescimento 8 (Permanente, Inato), Proteção Impenetrável 14, Velocidade 1

• **Disparos de Energia** (29 pontos)

Dano à Distância 14; *Efeito Alternativo:* Dano 14 (Área: Leque)

Ataque: Iniciativa +0; desarmado +10 corpo-a-corpo, dano 14; disparo de energia +10 à distância, dano 14.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +14, Aparar +8, Resistência +14, Vontade +14.

Total: Habilidades 50 + Vantagens 2 + Perícias 10 + Defesas 30 + Poderes 60 = 142.

Titã das Cinzas Ancestral — NP 14

For 16, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 12, Int 0, Pro 8, Pre 0

Vantagens: Ataque Dominó, Ataque Poderoso.

Perícias: Atletismo 8 (+24), Furtividade 0 (–8), Intimidação 14 (+18).

Poderes:

• **Tamanho** (33 pontos)

Crescimento 8 (Permanente, Inato), Proteção Impenetrável 16, Velocidade 1

• **Disparos de Energia** (34 pontos)

Dano à Distância 16; *Efeitos Alternativos:* Dano 16 (Área: Leque), Dano à Distância 8 (Área: Explosão).

Ataque: Iniciativa +0; desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 16; disparo de energia +12 à distância, dano 16.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +16, Aparar +10, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 66 + Vantagens 2 + Perícias 11 + Defesas 32 + Poderes 67 = 178.

FELIPE DELLA CORTE
E THIAGO ROSA

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton

Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo

Disponível em versões física e digital

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

JAMBÔ

Samuel L. Jackson e John Travolta na clássica cena de *Pulp Fiction*

MOSTRAR, NÃO CONTAR

UM MANIFESTO CONTRA A INTERPRETAÇÃO

Quem acompanha o *podcast da Dragão Brasil* (toda sexta-feira!), assiste à Guilda do Macaco (a campanha online oficial de *Tormenta RPG*, toda terça-feira!) ou esteve em alguma palestra minha já deve ter me ouvido fazer um comentário bastante inusitado: eu não gosto de interpretação.

Podem pegar as tochas e os ancinhos, eu estou preparado. Sei muito bem que esta opinião parece heresia, principalmente vinda de alguém cuja profissão é, em grande parte, criar contexto e ferramentas para que jogadores interpretem em suas próprias campanhas de RPG. Mas veja bem: nunca falei (exceto como piada) que só gosto de combates e números em RPG, ou que desprezo personagens únicos e bem construídos. Pelo contrário. Eu adoro histórias, lugares interessantes, protagonistas e coadjuvantes fortes, cenas mirabolantes... O que não me agrada é o que normalmente se chama de "interpretação", mas que tem pouco a ver com entrar na pele de um personagem. É mais parecido com *falar sobre* o personagem.

Aqui vai a segunda opinião polêmica desta coluna, leitores: em quase todas as mídas, valoriza-se muito a habilidade de transmitir algo ao público *mostrando* isso, não apenas *contando*. No RPG, muitas vezes o oposto é verdadeiro. Acho que todas as histórias podem se beneficiar de mostrar mais e contar menos. Então esperem para me linchar mais tarde. Hoje vamos examinar como evitar contar algo ao público e em vez disso mostrar tudo concretamente.

O discurso do rei

Para começar, vamos estabelecer sobre o que estamos falando. O que é "contar" e o que é "mostrar"?

Quando começamos a escrever, mestrar ou mesmo jogar RPG, é natural que haja alguma insegurança. Temos ideias que queremos transmitir ao leitor ou aos jogadores e nenhuma certeza de que a mensagem será recebida. Portanto, a melhor técnica parece ser falar claramente. Se você quer apresentar ao leitor um cavaleiro honrado que luta pela justiça, não pode se arriscar a que ele seja visto como um vilão pomposo e traiçoeiro. Assim, faz seu narrador dizer "ele era um homem de honra inquebrável, capaz de enfrentar os maiores perigos para defender os inocentes". Pronto, está feito. Nem o leitor mais distraído vai se confundir! Da mesma forma, se você está jogando com um mago erudito e intelectual, faz questão de lembrar os outros a todo instante que ele já leu milhares de livros. Sua interpretação consiste em discursar longamente sobre como você é culto. Até mesmo aquele jogador que fica no celular o tempo todo vai entender que seu mago é uma biblioteca ambulante!

Tudo isso é "contar". Em vez de se relacionar com o leitor/jogador diretamente, você escolheu um intermediário, um "porta-voz" para transmitir as informações que precisa passar. No primeiro caso, o intermediário é o narrador, que destilou o conteúdo que deveria ser passado e entregou-o mastigado e simplificado ao leitor. No segundo, o intermediário é o personagem ou você mesmo! Em vez de deixar que a personalidade do mago fosse percebida por seus colegas naturalmente, você agiu como seu próprio intermediário, afastando-se do grupo ao condensar e esmiuçar o histórico e o jeito de ser do mago.

Seria muito fácil mostrar tudo isso em vez de apenas contar. No primeiro caso, o cavaleiro poderia aparecer num momento de perigo — digamos, quando uma criança inocente está para ser morta por uma multidão enfurecida. Deixe bem claro que o cavaleiro não conhece a criança (ele pode perguntar o nome dela ou simplesmente indagar alguém sobre quem é a vítima) e descreva o risco que ele está correndo ao desafiar a multidão. Para melhorar o impacto, faça com que ele tente a todo custo evitar matar alguém. No segundo caso, pode demorar um pouco mais. Afinal, em RPG nem sempre temos pleno controle das situações que se apresentam. Não há problema. Quando for a hora certa, faça com que seu mago resolva um dilema com uma informação que ele lembra de ter lido. Demonstre interesse por bibliotecas. Fale com palavras difíceis — falar é um recurso que pode ser usado para mostrar! E *quando alguém perguntar,* conte sobre seu passado acadêmico.

Muitas vezes confundimos interpretação em RPG com falatório incessante sobre nossos personagens. Ao encontrar qualquer pessoa, os personagens jogadores começam a contar suas histórias de vida, seus traumas e seus maiores sonhos. Todo mundo já conheceu alguém assim na vida real, mas em geral essas pessoas são consideradas chatos insuportáveis! Quando eu digo que não gosto de interpretação, o que quero dizer é: se o típico personagem de RPG "interpretativo" sentasse do meu lado no ônibus, eu daria uma desculpa e mudaria de lugar.

Mas nem só personalidades sofrem com a maldição de contar em vez de mostrar. É muito comum que lugares novos numa história ou numa campanha de RPG sejam introduzidos com longas descrições, sem grande interação por parte dos personagens principais. Quando os heróis entram num reino maligno dominado por trolls, o texto diz "então eles entraram em Orgaturbarthb, o maligno Reino dos Trolls, onde a maldade imperava e ninguém estava seguro". Quando os jogadores se deparam com o castelo da maior ordem de cavalaria do mundo, o mestre diz que é uma fortaleza inexpugnável, que nem mesmo uma horda de dragões poderia derrubar.

Mais uma vez, você está afastando o público. Ao *dizer* que Orgaturbarthb é um lugar maligno, você está entregando uma informação pronta, inequívoca e (contraditoriamente) genérica ao leitor. O que significa que "a maldade impera"? Existem barões e condes malignos, que cobram altos impostos? Ou o lugar todo é uma grande selva, onde cada um tem que lutar para sobreviver? Da mesma forma, se os jogadores *ouvem* que o castelo é inexpugnável e nem mesmo uma horda de dragões poderia derrubá-lo, isso não significa nada. Eles não se conectam com essa informação.

Você precisa fazer os heróis experimentarem a maldade de Orgaturbarthb na pele.

Você precisa colocar os jogadores dentro do castelo, enquanto uma horda de dragões tenta derrubá-lo.

Mas, para fazer isso, você precisa se preparar.

Ataques de oportunidade

Imagine o início de uma nova campanha. Você, um jogador, está determinado a ter um personagem profundo e cheio de histórico, mas não quer ser um chato que fica discursando sobre si mesmo o dia inteiro. O mestre faz uma rápida descrição da taverna onde todos estão, então chega

o velhinho e avisa que há uma masmorra a ser explorada. Como bom jogador que colabora com o grupo, você diz sim, então você e seu grupo entram pelos corredores subterrâneos — arrombando portas, desarmando armadilhas e debulhando monstros. Só isso. Depois que a aventura acaba, o mestre reclama com você. Ele diz que seu personagem não tem personalidade. Os outros interpretaram — a paladina falou sobre como foi treinada por sua mãe, o clérigo jurou vingança contra os goblins que mataram seu irmão e a ladina deixou bem claro que ama vinhos élficos. Só você ficou calado.

Você acaba de ser rotulado como um jogador que não sabe interpretar, mas talvez seja o único nesse grupo que interpretou de verdade! Por que a paladina falou sobre sua juventude para estranhos totais? Se nenhum goblin apareceu na aventura, por que o clérigo estava jurando vingança? E por que diabos a ladina estava falando sobre *vinhos élficos* no meio de uma masmorra? Você estava dentro do personagem: num ambiente escuro, perigoso e fechado com pessoas que não conhece, ficou tenso e decidiu se cuidar. Você não sabia em quem podia confiar, nem teve qualquer motivo para contar intimidades. Os outros personagens conhecem tanto sobre você quanto uma pessoa mediana conhece sobre um colega de trabalho com quem conviveu só um dia.

Você não revelou detalhes de sua personalidade porque não teve oportunidade.

Nenhum elemento narrativo existe num vácuo, seja na literatura, seja em RPG. Contar algo é fácil: basta começa a falar. Mostrar é mais difícil, pois para isso você depende de um contexto adequado.

Nos exemplos anteriores, só foi possível mostrar a personalidade do cavaleiro e do mago porque eles estiveram inseridos em contextos que se prestavam para isso. Um cavaleiro honrado vai ser exatamente igual a um bárbaro sem escrúpulos se ambos estão interagindo com um monstro irracional que ameaça suas vidas. Um mago estudioso será igual a um aldeão ignorante se ambos estiverem no meio de um campo vazio. Da mesma forma, para transmitir a maldade do reino de Orgaturbarthb, você precisa fazer com que coisas ruins efetivamente aconteçam com os heróis. Para mostrar a resistência do castelo, ele precisa ser atacado.

Ao introduzir um elemento novo, como mestre ou como escritor, não pense apenas no que você está introduzindo, mas em como e quando vai fazer isso. Em princípio, nada numa história deve ser desperdiçado. Não deve haver páginas supérfluas nem sessões de RPG em que nada acontece. Assim, sempre que algo novo for apresentado, deve ser num contexto em que suas características mais marcantes são relevantes. Por exemplo, o ataque de uma horda de dragões!

Em RPG, para que a interpretação possa acontecer de forma natural, o mestre deve selecionar algumas características de personalidade marcantes de cada personagem (e, portanto, conhecê-las de antemão) para criar cenas em que elas apareçam. Não se trata apenas de fazer uma aventura com bastante intriga para o nobre ou uma cena de combate para o guerreiro. Se o nobre tem medo de cachorros, a primeira cena deve envolver o rei incentivando-o a afagar um dos famosos cães premiados do canil real. E aí? A ambição do nobre é mais forte que seu medo de cachorros? Qualquer que seja a decisão, isso vai *mostrar* algo sobre o personagem: ou ele é tão ambicioso a ponto de fazer algo que o deixa apavorado ou ele é tão traumatizado a ponto de arriscar sua posição social. O mesmo rei pede para duelar amigavelmente com o guerreiro. E agora? O orgulho vai fazer com que ele dê uma surra no monarca? Ou a lealdade pelos amigos é maior — afinal, o nobre está interagindo com cães para agradar o rei e um insulto a Sua Majestade pode colocar tudo a perder!

Situações genéricas levam a reações genéricas. Tudo que *não* for genérico numa situação genérica é resultado de uma personalidade tão extrema a ponto de ser incapaz de um comportamento normal ou de simples "forçação de barra". A masmorra é genérica. A corte do rei cheio de manias é única.

Existe outro detalhe importante sobre mostrar e não contar. Analisando o exemplo do rei excêntrico, é fácil notar que ele deu *escolhas* aos dois personagens. Isso porque um elemento importante de mostrar em vez de contar é *agir.*

Em geral, o que é transmitido a nós através de ações e participação ativa é mais forte e fica gravado de forma mais profunda do que conteúdo absorvido passivamente. "Interpretação" tradicional é como uma longa descrição num livro ou como uma aula expositiva em que só se pode ouvir: mesmo que a mensagem seja boa, é difícil fixá-la. Contar uma história (na literatura e principalmente em RPG) é criar uma relação com o público. Esta relação *pode* ser de via única, com um ouvinte passivo apenas recebendo tudo, mas é muito mais proveitosa se for uma verdadeira troca.

Você quer que o leitor entenda que o cavaleiro é honrado e desafiaria qualquer perigo para proteger os inocentes. Em vez de falar isso, você o apresenta numa cena em que sua honra é colocada à prova e em que ele precisa desafiar perigos para salvar um inocente. Não há garantia de que o leitor vá captar a mensagem — sempre há a possibilidade de que aquele evento seja entendido como uma exceção, por exemplo. Mas você está engajando o leitor, fazendo-o trabalhar junto a você para montar a história. Você entregou as peças: um cavaleiro, um inocente em risco, honra questionada. Cabe ao leitor montar o quebra-cabeças, chegando à conclusão de que aquele é um homem honrado que desafiaria qualquer perigo e etc.

Quanto mais você pedir do leitor/jogador, maior será a conexão entre vocês dois. É claro, você precisa dar peças suficientes para que o quebra-cabeças seja montado. Mas o ideal é que vocês estejam trabalhando *juntos*. Estudos demonstram que pedir um favor a alguém é uma maneira melhor de criar um vínculo emocional do que simplesmente dar algo à pessoa em questão. Peça ao público o "favor" de contribuir com a experiência e você será recompensado.

"Mostrar" em vez de "dizer" é mais do que um preciosismo de escritor. É uma maneira de criar conexão emocional com o público — que é o maior objetivo de qualquer história.

Interpretando com iniciativa

Até agora eu evitei os exemplos concretos por uma boa razão: a ideia para toda esta coluna veio de assistir às habilidades interpretativas de meus amigos e colegas de jogo na *Guilda do Macaco*. As ações deles merecem uma seção independente (spoilers à frente)!

Nosso maior problema na *Guilda* é o tempo. Sendo uma *stream* e não uma campanha de RPG normal, precisamos nos manter sucintos — poucas pessoas aceitariam assistir a episódios de 4 horas ou mais toda semana. Além disso, a interação com o público toma tempo. É uma das melhores partes da experiência toda, claro, mas fazer piadas e responder perguntas consome minutos preciosos que poderiam estar sendo usados para interpretação ou para avançar a história. Por sorte, meus colegas são mestres na arte de mostrar em vez de contar. E uma grande vantagem de mostrar é que uma ação de poucos segundos vale por parágrafos inteiros de monólogo.

Vamos começar pelo pirata Nargom, o personagem de **J.M. Trevisan**. Trevisan não é um grande fã de combates e costuma jogar com personagens malandros que levam os NPCs no papo. Em quase todos os combates do início da campanha, a primeira ação de Nargom era fugir. Quando possível, ele tentava passar a conversa no inimigo e evitar o combate antes que começasse!

Nargom, o maior pirata sem barco de todo o Reinado

Apesar de todas as brincadeiras que as fugas de Nargom suscitaram, Trevisan nos deu dados muito importantes sobre seu personagem com essas ações. Nargom não vê honra em combate. Diferente de personagens orgulhosos que se importam com o que os outros pensam, Nargom sabe que pode contribuir com o grupo de outras formas e prefere ouvir um insulto de algum tolo valentão do que morrer. Trevisan *poderia* ter conduzido longas discussões sobre esses pontos de vista, mas ele escolheu mostrar isso na prática. Contudo, após cerca de dois anos de campanha, Nargom foi confrontado com seu grande inimigo, o homem que traiu e matou seu pai. Frente a frente com o vilão, Nargom deixou o diálogo de lado. O pirata esperto que resolvia tudo na conversa colocou os dedos em volta da garganta de seu nêmesis. O inimigo ainda tentou conversar, prometendo informações, mas Nargom não queria mais falar. Então o matou com as próprias mãos.

Este foi um dos momentos mais interpretativos que já presenciei em RPG. Trevisan não precisou falar sobre como a

raiva que Nargom sentia; o amor por seu pai e o sentimento de traição venceram o lado racional do pirata. Ele simplesmente *agiu*. Este foi um combate mais profundo e significativo do que quase todas as cenas de "interpretação".

Outro jogador que dá uma aula de interpretação a cada sessão é **Marcelo Cassaro**. Cassaro joga com Klunc, o Bárbaro, um personagem que mal sabe falar, mas que é uma máquina de dano. Alguém pode perguntar: *mas isso lá é personagem interpretativo?* E a resposta é sim. Primeiro porque, surpresa, *existem* pessoas simples no mundo, e elas são tão reais quanto um intelectual com doutorado em Harvard. Interpretar uma delas não é errado. Segundo porque Cassaro mostra a personalidade bem estruturada de Klunc através de suas ações. Klunc mal sabe falar, mas isso não importa. Ele não precisa falar.

Assim como Nargom mostrava quem era ao evitar os combates, no início da *Guilda* Cassaro interpretava ao recusar-se a entrar em fúria. Klunc era a destruição em forma de personagem, mas também era alguém ingênuo, sem maldade, que não tinha prazer na matança. Klunc não entrava em fúria porque nada o deixava furioso.

A vida interior do personagem estava ali, clara, para que todos vissem, com uma franqueza acachapante. Na verdade, um personagem de mente simples como Klunc é uma excelente ferramenta de interpretação, porque ele não sabe que "deve" esconder quem é. Klunc entrou em fúria pela primeira vez quando seus amigos estavam em risco real. De novo, uma ação simples, que abriu toda uma faceta profunda do personagem. Ele literalmente não conseguia lembrar dos nomes de seus companheiros, mas o vínculo emocional era tão forte a ponto de jogá-lo em fúria assassina.

E essa fúria assassina deu a Klunc o maior momento interpretativo do personagem. Ao notar como tinha massacrado um inimigo em combate individual, Klunc ficou chocado. A violência se tornou real para ele. Então ele fez um pedido à Deusa da Magia. Klunc não queria mais matar. A deusa lhe concedeu uma bênção e Klunc virou um mago *que não causa dano*. Cassaro não falou sobre o dilema emocional de Klunc, não houve longas conversas em torno da fogueira a respeito de como ele estava dividido sobre o que tinha feito. Mas uma ação mostrou ao público tudo que precisava ser dito.

Por último, nosso mestre, **Guilherme Dei Svaldi**, demonstrou as vantagens de mostrar em vez de contar quando confrontamos o grande vilão da campanha, o General Von Krauser. Os personagens entraram na tenda de comando de Von Krauser esperando um combate difícil, mas normal. Sem se abalar, Von Krauser puxou uma *pistola* e deu um tiro no único não humano do grupo — o qareen Kadeen, interpretado por **Rogerio Saladino**. O tiro foi um acerto crítico. Kadeen morreu na hora.

Toda a filosofia de ódio e intolerância do vilão foi destilada naquela ação, sem que ele precisasse discursar para os heróis. Em Arton, armas de fogo são ilegais, vistas como desonradas. Von Krauser não se importava com isso. A arma era uma ferramenta e, mesmo com seu porte aristocrático, ele não ligava para convenções morais do resto do Reinado. Ele também escolheu atirar não nas maiores ameaças, mas em quem ele mais odiava. Seria mais eficiente em termos de jogo atirar em Klunc, mas Kadeen era alvo de sua intolerância.

Com esta simples escolha, Guilherme Dei Svaldi criou uma atmosfera de perigo, tragédia e vingança. Aquele não era um combate normal. Imediatamente Von Krauser foi catapultado de vilão da campanha para um dos grandes vilões do cenário. A maldade não é expressa em palavras. Ela é feita de ações.

Fala que eu te escuto

É claro que existem centenas de exemplos de cenas de pura conversa em filmes, livros, séries e campanhas de RPG que são excelentes e levam a história adiante. Mas será que elas são casos em que os personagens ou o narrador contam em vez de mostrar?

As melhores cenas de conversa costumam ser *ações*. A única diferença é que os personagens agem através de palavras, não movimentos. Na HQ *Preacher* (*spoilers* aqui também), o protagonista Jesse Custer é dado como morto. Sua namorada Tulip fica arrasada e, em depressão, acaba num relacionamento com o "melhor amigo" de Jesse, o vampiro Cassidy. Cassidy foi a última pessoa a ver Jesse vivo e ouviu o que ele acreditava serem suas últimas palavras: "Diga a ela que eu a amo". Em uma determinada cena, Tulip pergunta a Cassidy se Jesse falou algo antes de morrer. Cassidy diz que não.

A cena da mentira de Cassidy é extremamente forte e diz muito sobre o personagem. Ele é tão egoísta que prefere mentir para a mulher por quem está apaixonado e vê-la sofrer do que falar a verdade e arriscar perdê-la. Cassidy não falou nada disso. Ele mostrou isso ao público através de uma ação — a mentira.

Os filmes de **Quentin Tarantino** são famosos por seus diálogos que não parecem ter relação com nada. São cenas de "interpretação pura" no sentido tradicional, certo? Os personagens contam histórias uns para os outros, falam de seu gosto musical e seu passado. Isso é contar e não mostrar, certo?

Errado. Vamos examinar a famosa cena de *Pulp Fiction* em que Vincent Vega e Jules estão no carro falando sobre os sanduíches do McDonald's na Europa. Na superfície, é mera exposição — Vega está deixando o público saber que ele morou em Amsterdam. Na verdade, esta conversa é uma ação, e uma ação crucial para o filme. Os dois estão à beira de praticar violência horrível, mas conversam sobre hambúrgueres. Assim como Nargom mostrou quem era ao evitar combates, os dois assassinos mostram quem são ao evitar falar sobre o que estão fazendo. A conversa é a ação ativa de ignorar o contexto sangrento no qual estão envolvidos. Contar isso seria se um dos dois dissesse algo como "Sabe, eu nem me importo mais com matar pessoas, isso já é normal pra mim".

Quando mostramos os elementos da história em vez de contar sobre eles, nada é gratuito. Não há conversas soltas, o tempo do público não é desperdiçado. Mesmo uma conversa sobre Quarterão com Queijo serve para criar o sentimento de contradição e risco que o espectador sente ao assistir a *Pulp Fiction*.

Últimas palavras

Agora estou pronto para o julgamento. Vou continuar fazendo piada com interpretação em RPG quando a interpretação não passar de enfiar goela abaixo do público informações e sentimentos.

E, quando um típico personagem interpretativo sentar do meu lado, vou continuar colocando meus fones de ouvido e fingindo que não ouço sua ladainha.

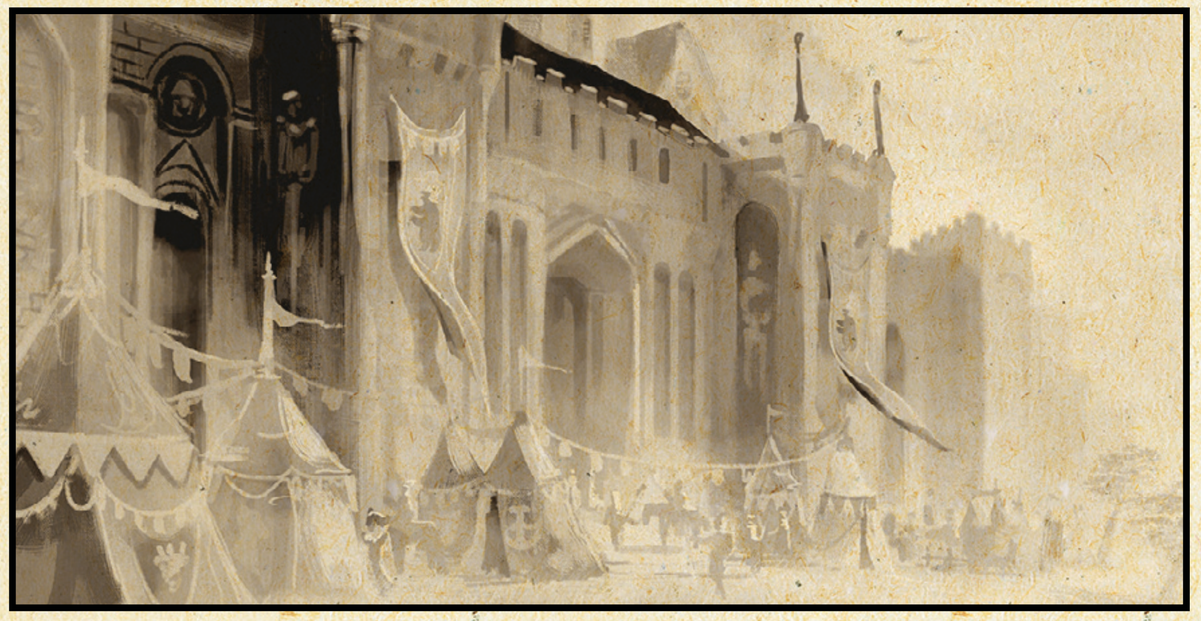
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 71

CORRIDA DO OURO EM VILLENT



O desmoronamento sem precedentes que afetou as fronteiras entre Deheon e Yuden não apenas mudou o mapa do Reinado para sempre como gerou um segundo fenômeno: uma corrida ao ouro, com aventureiros exploradores provindos de vários reinos em busca das riquezas expostas do subterrâneo.

Ao revelar as profundezas da terra, a Fenda abriu caminho para um incontável número de túneis, dando acesso a muitas das minas secretas de metais e pedras preciosas dos anões que exploram estes veios há séculos.

Nem mesmo o medo da guerra foi capaz de afastar dali aqueles que foram infectados pela febre do ouro. Procurando mudar de vida, um contingente de pessoas de todos os cantos de Arton se dirigiu até as cercanias da grande cidade.

Somado a isso, o lugar também foi adotado pelos exércitos do Reinado em campanha, especialmente por aqueles que participaram da Batalha do Baixo Iorvaën. Villent serviu como entreposto preparatório para a tomada do reino inimigo por meses, aumentando significativamente sua população.

Da Fenda também provieram uma infinidade de monstros, a maioria até então isolada sob a terra. Estas criaturas selvagens atacaram os mineiros, soldados e algumas das famílias que vivem nas imediações de Villent, demandando a ação de heróis.

Agora grupos se dirigem até a região para suprir a demanda e também, porque não, em busca das próprias riquezas que surgiram no local. Por conta dos "novos ricos", não há lugar melhor para se conseguir trabalho em Arton no momento.

O Coração de Ouro

Exceto talvez pela capital de Yuden, nenhum outro lugar investiu tanto em defesa quanto Villent. Suas muralhas externas têm quase o dobro da altura daquelas que ladeiam Valkaria.

A riqueza e a opulência da população nobre, formada em sua maioria por anões e humanos, é visível nas ruas feitas de pedras de cores diversas, formando mosaicos. Dentre os inúmeros casarões, três castelos se destacam pelo tamanho. O maior deles, no coração da cidade, é o monumental Castelo de Villent. No alto de sua torre mais alta, tremula a bandeira negro-dourada do Urso.

Do lado de fora dos muros, porém, a situação é diferente. Garimpeiros, desertores, soldados e imigrantes fugindo dos reinos ocupados enxameiam, criando uma nova cidadela além do fosso, um lugar nem de longe tão seguro. O número de crimes nas cercanias aumentou consideravelmente.

Desde há muito, Villent é regida por um conselho de iguais, em sua maioria, clérigos de Valkaria. Porém, uma família tem ganhado notoriedade nos últimos tempos, tornando-se cada vez mais importantes tanto para a economia quanto para a própria comunidade. São os quarenta irmãos Goldheart.

A família, já famosa por seus ourives de atestada competência, ganhou notoriedade após um atentado ainda misterioso ter vitimado oito de seus membros. Depois disso, o já taciturno líder da família e patriarca do clã, o venerável Uldum Goldheart, resolveu combater pessoalmente a criminalidade local em busca dos responsáveis pelo ataque. Mudou-se para o lado de fora das muralhas, assumindo o papel de defensor do povo, que o abraçou em meio ao caos crescente em que a cidade se encontrava.

Os Escudos de Valkaria

Villent conta com sua própria guarda. Trata-se dos Escudos de Valkaria, um grupo de milicianos formados, em sua maioria, por moradores treinados ao longo dos últimos anos para defender não só a cidade, como também a fronteira norte de Deheon.

A Família Goretzka, lider dos Escudos, é uma das mais tradicionais entre a nobreza local, composta por membros fundadores do reino e à serviço da coroa desde o reinado de Phyllidio, O Tranquilo.

Por feitos em guerra, Leon Goretzka III foi encarregado da fronteira, recebendo propriedades nos arredores de Villent, para onde se mudou com a sua família

O conde Goretzka tem sob o seu comando quase mil milicianos, que atuaram diretamente no resgate dos sobreviventes do terremoto que criou a Fenda. Também repeliram investidas de invasores aos túneis, agora expostos, onde são encontrados os veios de ouro e outros minerais preciosos. O trabalho de contenção às criaturas que surgiram da Fenda também foi, em grande parte, realizado pelos Escudos.

Após décadas de preparação, e contando com um comandante experiente e de renome, os Escudos de Valkaria se mostraram uma força de combate temida por aqueles que tenham intenção de causar qualquer tipo de conflito nas cercanias. Tanto que não é incomum que membros sejam enviados para missões próximas, acompanhando grupos de aventureiros.

Missões ao centro de Arton

Ainda que com intenções distintas, tanto os membros da família Goldheart quanto os Escudos promovem missões de reconhecimento na ravina. Além da própria guerra, este é um dos pontos que mais vem exigindo a atenção de aventureiros recentemente.

As expedições exploratórias se dirigem até a borda do penhasco, onde uma escadaria, ainda precária, foi escavada. É comum encontrar grupos de mineiros humanos e anões na região, revolvendo o solo em busca de indícios de riquezas. Pouco abaixo surgem os primeiros túneis, que se entranham em todas as direções, levando à minas abandonadas. É onde estão a maior parte dos monstros comuns.

Além dessa linha, a luz começa a rarear e a descida se torna mais íngreme e difícil. Deslizamentos são comuns. Algumas criaturas noturnas buscam refúgio nas sombras, e o lusco-fusco se estende dali até o primeiro quilômetro de descida. Não se sabe de ninguém que tenha ido além. A escuridão é quase plena, e aparentemente o fundo não está sequer próximo.

Alguns especulam que, em algum lugar dele, há uma larga brecha que leva até Doherimm, o reino secreto dos anões. Os Goldheart negam tamanho absurdo, mas procuram desconversar imediatamente quando questionados sobre. Já outros sugerem que o buraco apenas desce *além* de Doherimm...

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

TERRENOS HOSTIS

Quando o próprio ambiente é seu pior inimigo

Ô Anakin! Sai de perto dessa lava aí!

Os heróis entram no cemitério amaldiçoado para enfrentar o Rei dos Mortos. Subitamente, esqueletos se erguem de todas as tumbas. O grupo está cercado! A situação não pode ficar pior, certo? Errado. E se uma tempestade de raios começar? E se o chão enlameado derrubar os combatentes? Enfrentar monstros é fácil. Difícil mesmo é enfrentar o próprio terreno!

Combates de fantasia, seja em livros, filmes ou games, usam e abusam do cenário. Na polêmica sétima temporada de *A Game of Thrones*, Jon Snow e seus companheiros enfrentam os Caminhantes Brancos num lago congelado, enquanto que em *A Vingança dos Sith*, Obi-Wan e Anakin duelam num mar de lava. Esses são dois exemplos muito conhecidos, mas eu poderia ficar uma coluna inteira recitando outros — a cultura pop está cheia de combates onde o terreno é quase tão importante quanto os próprios combatentes!

Mas se isso é comum em obras de ficção, porque é raro no RPG? Há dois motivos. Primeiro, é difícil encontrar regras para usar o cenário em batalhas. É algo complexo e, sem um embasamento, muitos mestres acabam não usando. Segundo, na maioria dos sistemas, lutas são difíceis e demoradas por si só, e incluir um elemento extra de complicação pode atravancar tudo.

Esta coluna soluciona isso. Traz regras para usar o cenário em combates e, o melhor, com mecânicas simples, para manter o jogo o mais ágil possível.

Agora, entre na *Caverna do Saber*... Mas cuidado com fendas se abrindo sob seu pé e rochas despencando em sua cabeça!

Usando o cenário em combates

Antes de falarmos sobre as regras em si, é importante pensar em *quando* elas devem ser usadas. Um combate num cenário diferente — como o lago congelado ou o mar de lava dos exemplos — certamente fica mais chamativo e "especial". Mas será que isso é *sempre* bom?

Batalhas em terrenos extraordinários funcionam nas seguintes situações.

- **Uma luta contra criaturas simples.** Se o grupo estiver viajando pela floresta e for atacado por lobos famintos... Seus jogadores provavelmente vão dormir no meio da sessão, porque isso é muito sem graça. É claro, isso não se aplica a jogadores iniciantes, para os quais tudo é novidade! Mas, para veteranos, pode ser uma cena pouco empolgante. Mas adicione uma tempestade com raios, árvores explodindo, fogo surgindo na mata e lama fazendo os heróis caírem, e você terá um encontro instigante, mesmo com antagonistas básicos.

- **Uma luta contra uma única criatura.** Um único monstro dificilmente consegue ameaçar todo o grupo ao mesmo tempo. Enquanto ele ataca um personagem, os outros podem ter uma sensação de segurança que você *não* quer que eles tenham no meio de um combate! Nesses casos, o terreno funciona como seu aliado, garantindo que todos tenham o que fazer, mesmo que o inimigo em si não consiga "dar atenção" a todos de uma vez só.

- **A luta contra o chefão final.** Aqui, você quer o máximo de clima possível. Não importa se o combate ficar um pouco mais complicado e demorado. É o clímax da aventura, ou mesmo da campanha! É hora de dar tudo de si.

Batalhas em terrenos extraordinários *não* funcionam nas seguintes situações.

- **Lutas corriqueiras.** O ladino do grupo resolveu furtar algumas moedas de ouro na feira da vila. Rolou "1" no dado e foi visto pela milícia. A iniciativa é rolada. Aqui, você *não* quer "efeitos especiais". Combates desse tipo, que não são parte da trama principal da aventura, devem acabar o mais rápido possível. Às vezes, é melhor nem resolver essas cenas com as regras de combate, mas sim com uma mecânica mais simples, como um teste oposto (o ladino vence: consegue escapar; perde: é capturado e o resto do grupo precisa salvá-lo). Mas caso você queira fazer um combate, é melhor mantê-lo simples e rápido — especialmente se ele não envolver o grupo inteiro.

- **Lutas contra muitas criaturas complexas.** Aqui, é uma questão prática. Se o grupo estiver enfrentando uma grande quantidade de inimigos, cada um com várias habilidades especiais, a luta *já* será complicada o bastante sem adicionar o elemento de terreno. Mantenha a cena numa planície reta e sequinha, ou num salão de castelo com o piso nivelado, e as coisas funcionarão melhor. Bolas de fogo sendo disparadas de ambos os lados já gerarão caos suficiente! No entanto, veja "a luta contra o chefão final", acima. Mesmo que o chefão final esteja acompanhado de meia-dúzia de braços-direitos (categorizando a cena como uma "luta contra muitas criaturas complexas"), você ainda poderá usar um terreno especial.

Agora que já discutimos quando usar o ambiente, vamos a regras específicas para certos tipos de terrenos e situações. Para grupos que curtem combates táticos e não têm medo das regras, há opções mais complexas, mas com potencial para serem bem divertidas, anotadas como "Para complicar".

Areia movediça

Presente em desertos ou áreas alagadiças. Trata-se de areia "diluída" em um líquido ou mesmo ar, capaz de tragar criaturas ou objetos para dentro de si.

Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 25) para notar areia movediça à frente.

Criaturas que entrarem na área de areia movediça ficam agarradas (sofrem –2 nas jogadas de ataque, ficam desprevenidas e não podem se mover). Uma criatura que tenha passado um turno inteiro na areia movediça submerge. Precisa fazer testes de Constituição para prender o fôlego (veja a perícia Atletismo, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*).

Uma criatura na areia movediça pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Atletismo (CD 25) para escapar. Se estava submersa, fica agarrada. Se estava agarrada, fica livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, fica fatigada. Se já estava fatigada, fica exausta. Se já estava exausta, fica inconsciente e é tragada pela areia movediça, morrendo.

Personagens fora da área de areia movediça podem prestar ajuda no teste de Atletismo, alcançando um galho, vara ou corda para a vítima, por exemplo.

Precipitações

Desde nevascas até chuva forte ou granizo, precipitações atrapalham viagens e combates. As mais fortes, como tempestades, podem impossibilitar o deslocamento ou a luta.

• *Chuva:* penalidade de –4 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte (veja em "Vento").

• *Neve:* penalidade de –4 em testes de Percepção e gera os efeitos de terreno nevado (veja em "Neve").

• *Granizo:* penalidade de –4 em testes de Percepção, 1d3 pontos de dano de esmagamento por minuto.

• *Tempestade:* penalidade de –8 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de Vendaval (veja a seguir). Além disso, no início de cada rodada, role 1d6. Num resultado par, um raio atinge o campo de batalha. Para determinar onde o raio cai, conte quantos quadrados o tabuleiro tem de largura e altura e role um dado correspondente para cada coordenada. Por exemplo, se você estiver jogando num tabuleiro com 10 quadrados de largura e 20 quadrados de altura, role 1d10 e 1d20 e cruze os valores. Você pode arredondar os valores, caso o tamanho do tabuleiro não se encaixe com nenhum dado. Como alternativa, em vez de definir um *lugar*, pode definir um *alvo* para o raio. Simplesmente atribua um número a cada combatente e role um dado de acordo. Independentemente de onde cair, o raio causa 8d10 pontos de dano de eletricidade.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10 +1 por teste anterior). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa 1d6 pontos de dano.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) emitem um calor intenso que causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada em qualquer criatura adjacente.

Tocar diretamente na lava causa 4d6 pontos de dano por rodada.

Por fim, imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão... hmm, melhor construir outro personagem) causa 20d6 pontos de dano por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano.

Para complicar: o calor intenso da lava faz com que qualquer magia de fogo seja potencializada (cause 50% a mais de dano).

Nota: estas regras são uma revisão das regras presentes em *Tormenta RPG*.

Neblina

Névoas de todos os tipos obscurecem a visão e emprestam um ar sinistro à paisagem mais simples. Certas criaturas aproveitam-se da névoa para esconder-se e atacar.

Criaturas a 1,5m de um observador recebem camuflagem em uma neblina. Criaturas a mais de 1,5m recebem camuflagem total.

Testes de Sobrevivência para rastrear sofrem uma penalidade de –5 em uma neblina.

Para complicar: neblina possui gotículas que conduzem eletricidade. Qualquer magia de eletricidade (como *relâmpago* ou *toque chocante*) lançada numa área de névoa causa dano em *todas* as criaturas na névoa.

Todas as magias do tipo "névoa" (*névoa obscurecente, névoa, névoa fétida, névoa sólida, névoa mortal* e *névoa ácida*) criam neblinas deste tipo, além de seus efeitos normais.

Neve

Camadas finas de neve podem ser consideradas piso escorregadio (veja abaixo). Para neve acumulada, entretanto, considere terreno difícil — neve grossa não escorrega, mas torna o avanço lento.

Para complicar: o frio intenso da neve faz com que qualquer magia de frio seja potencializada (cause 50% a mais de dano).

Piso escorregadio

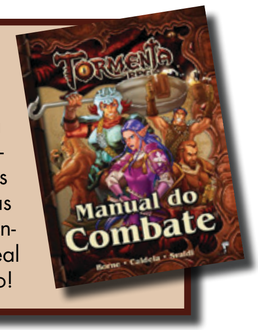
O convés de um navio em alto mar, o solo enlameado de uma floresta durante uma chuva ou o piso congelado da Catedral de Gelo, nas Montanhas Uivantes. Aqui, é difícil caminhar... Mas também é difícil ficar parado!

Andar sobre piso escorregadio exige um teste de Acrobacia contra CD 10, se o personagem reduzir seu deslocamento à metade, ou contra CD 20, se quiser manter seu deslocamento normal (exigido para realizar ações de corrida ou investida). Se o personagem falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, cai num ponto aleatório do movimento (ou no meio dele, se quiser simplificar).

Para complicar: uma criatura sobre o gelo que sofra dano de esmagamento é empurrada 1,5m (1 quadrado) para trás por cada 10 pontos de dano completos. Ao fim, deve fazer um teste de Reflexos (CD 20). Se falhar, termina o movimento caída. Caso a criatura bata num obstáculo antes de terminar o movimento, sofre 1d4 pontos de dano por quadrado faltante. Por exemplo, um guerreiro está enfrentando um gigante equipado com uma marreta (dano de esmagamento) sobre um lago congelado. O gigante ataca o guerreiro e causa 54 pontos de dano. O guerreiro, então, é empurrado 5 quadrados para trás. Mas, se 2 quadrados atrás dele houver um obstáculo (como um pedregulho), irá bater nesse obstáculo e sofrer 3d4 pontos de dano (dos 3 quadrados que ficaram faltando).

Manual do Combate

Este suplemento de *Tormenta RPG* traz ainda mais regras para combates envolvendo terrenos diferentes — além, é claro, de regras para personagens, incluindo novas classes básicas e de prestígio, talentos, equipamentos e mais. O livro ideal para todo mundo que curte dar dano!



Vento

Ventos podem apagar chamas, atrapalhar ataques à distância e, em casos extremos, até mesmo arrastar criaturas.

• *Vento fraco:* nenhum efeito em termos de jogo.

• *Vento forte:* penalidade de –2 em ataques à distância, 50% de chance de apagar chamas, dissipa magias de névoa em 4 rodadas.

• *Vendaval:* penalidade de –4 em ataques à distância, apaga chamas, dissipa magias de névoa em 1 rodada.

• *Furacão:* impossibilita ataques à distância e apaga chamas. A cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Em caso de falha, caem no chão. Criaturas Médias ou menores, além de cair, são arrastadas por uma distância igual a 1d4 x 1,5m na direção em que o vento está soprando. Sofrem 1d4 pontos de dano para cada 1,5m.

• *Tornado:* impossibilita ataques à distância e apaga chamas. A cada rodada, criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude contra CD 25. Em caso de falha, caem no chão. Criaturas Grandes ou menores, além de cair, são arrastadas por uma distância igual a 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória. Sofrem 1d4 pontos de dano para cada 1,5m.

GUILHERME DEI SVALDI

Coluna escrita por sugestão
do Conselheiro Nicholas Lemos

Por Karen Soarele
Arte por Ricardo Mango
O Caminho das Fadas

Uma viagem pela Pondsmânia é sempre incerta. Nunca se sabe quanto tempo vai levar, qual percurso se destrinchará ante seus pés ou ao menos se há um destino esperando ao final da jornada. Muitos entram no Reino das Fadas e nunca mais retornam. As fadas são travessas. As brincadeiras, raramente inofensivas. Há quem sobreviva, é verdade. Porém, nunca sem sequelas. Sábios voltam balbuciando frases desconexas sobre cidades imaginárias, tendo perdido a capacidade de diferir real de ilusório. Heróis voltam trêmulos e assustadiços, tendo se deparado com criaturas por demais horripilantes, mesmo para suas mentes intrépidas.

Homens quebrados. É isso que fazem as fadas.

Mas esses são os que dão sorte. Há ainda o tipo mais alienado e inconsequente, os pobres coitados que até retornam às suas vilas, mas cujo coração fica na Pondsmânia. Ah, o amor! Fonte incontestável de um sem-número de lendas e um igual sem-número de frustrações. Quando o amor é forte demais, os homens enlouquecem. Foi da paixão mais avassaladora que surgiu o nome do reino, séculos atrás. Porém, existem aqueles que conseguem seguir com suas vidas, apesar do vazio na alma. Eu me encaixo nesse último grupo.

Meu pai sempre disse: Dê a volta! A viagem é mais longa, porém mais segura. Ele sabia do que falava. No início escutei seu conselho. Fui um filho obediente. Com o passar dos anos, no entanto, explorei rotas comerciais do mundo inteiro e a experiência adquirida me tornou arrogante. Era inadmissível que me faltasse apenas o caminho das fadas. Sempre que ia de Sambúrdia a Trebuck, via-me obrigado a fazer o mesmo trajeto de sempre. Queria mudar de rota, mudar de horizontes, mudar e mudar e mudar. Nada me atrai mais do que a sensação de liberdade, e assim me arrisquei. Paguei para ver. E o que vi me encantou e abismou na mesma medida.

Ela nada disse em nosso primeiro encontro. Apenas riu. Uma risada cativante e assustadora, não sabia se ria comigo ou de mim. Talvez os dois. Não importa. Aquele riso ficou impregnado em minha mente e minha alma, meloso como açúcar derretido. O som mais doce do mundo.

Pobre de mim, que me encantei com aqueles lábios vermelhos, o toque delicado, o olhar magnético. Eu, que nunca fui de uma só mulher, de repente pensava apenas nela. Voltei a contornar o Reino das Fadas, tomar o caminho mais longo. Não queria me deixar apanhar. Não queria me deixar envolver. Mal sabia que já estava completamente apanhado e envolvido. Que nada é capaz de conter o amor por uma fada.

Voltei à Pondsmânia na esperança de encontrá-la. Não a encontrei. Entrei e saí do reino lendário sem maiores preocupações, uma mera incursão de Sambúrdia até Trebuck. Minha maior decepção. Foi apenas no mercado de Crovandir, enquanto afastava possíveis clientes com a minha falta de empolgação, que fui me dar conta. O mero fato de nenhum mal ter se abatido sobre mim enquanto cruzava a Pondsmânia já revelava que a fada estivera me acompanhando o tempo todo.

Ela esperava que eu voltasse, que tomasse o mesmo caminho no retorno para casa. Estaria lá me esperando para nos amarmos novamente. Só de pensar em sua pele macia e na voz aveludada, um arrepio já me sobe a espinha. Mas resisti. Se eu fizesse sempre suas vontades, ela não tardaria a enjoar. Da mesma maneira, se permitisse que minha liberdade fosse aprisionada pela emoção, eu estaria rumando para a ruína.

Assim, decidi confundi-la, como ela havia me confundido. Voltei para casa por outro caminho. Deixei-a esperando. Fiz com que sentisse saudades. Ao menos, foi esse o objetivo. Acho que funcionou. Meses depois, quando finalmente retornei à Pondsmânia, ela veio me ver e nos amamos mais uma vez.

Alguns anos já se passam do primeiro encontro, e ainda me entrego com parcimônia. Quando estamos juntos, sou inteiramente dela. Seu fantoche, sua propriedade. Ela faz o que quiser comigo, tem poder para isso. O poder de uma fada. No entanto, sua autoridade está limitada às fronteiras do reino. Uma vez que me vou, posso nunca mais voltar. Ela sabe disso, e me deixa partir mesmo assim.

Aprendi a caminhar pela terra das fadas. Às vezes passo por aqui, às vezes dou a volta. Tudo depende do meu humor e da minha vontade. Porém, não são os perigos da floresta que me deixam atento ao menor ruído. É a perspectiva de encontrá-la. Às vezes ela vem, às vezes não. Às vezes conversa, às vezes não. Às vezes me toca, às vezes não. Também depende do humor e da vontade dela. Justo. Instigante.

Nunca sei quando nos encontraremos. Será que hoje é o dia?

É a esperança que me move. Fixa na memória, a imagem de seu rosto me faz trilhar com afinco o caminho acidentado, sem me importar com o peso da caixa de mercadorias. A viagem árdua, outrora não mais que um dever, foi transformada pela avidez da paixão. Tudo o que quero é encontrá-la. Roçar na pele fina de seu pescoço, embriagar-me com o frescor de seu perfume.

A luz do sol, filtrada pelos galhos de árvores milenares, começa a minguar. É chegado o fim do terceiro dia de jornada, e nenhum sinal dela. Preciso erguer acampamento, acender uma fogueira, descansar. Saciar a fome para enganar a ansiedade.

Sento em uma pedra diante da fogueira e observo a dança das chamas. Pareço sozinho, mas sei que não estou. Sinto que sou observado. Tenho certeza de que ela está próxima. Ou será apenas minha imaginação?

Começo a me perguntar se o amor realmente existe, ou se tudo o que vivemos foi ilusão. Antes, minha vida era enfadonha. Repetitiva. Difícil de aturar. Imagino que a dela também. Será que esse encanto mútuo não passou de mero artifício da mente para nos livrar de uma existência sem mistérios? Até quando duraria? Seria possível que já tivesse acabado e eu não percebi?

As dúvidas desaparecem no momento em que um estouro irrompe da fogueira. As chamas se tingem de violeta e a fumaça, antes cinzenta, passa a espalhar poeira brilhante. O riso doce vem de todas as direções, revira as entranhas e acelera o coração. Ela veio. Ela está aqui!

A Dama Cintilante surge à meia-luz do anoitecer. Sua pele de diamante resplandece. Os cabelos são de um verde brilhante. Às suas costas, arrasta um par de asas transparentes. É uma criatura da noite. Um farol que ilumina a escuridão.

Não me levanto. Não quero assustá-la. Aguardo, pacientemente, até que ela se aproxime. Ela também se recusa a vir reto em minha direção. Seria fácil demais. Em vez disso, traça um arco ao redor do acampamento. Desfila diante de meus olhos. Me provoca com seu caminhar sedutor.

Você demorou a retornar, ela reclama. Eu nego uma justificativa, mas também nego que a tivesse esquecido. Por mim eu estaria a seus pés por toda a eternidade, mas não posso dizer isso a ela. Não quero assustá-la, não quero perdê-la. E também não quero me perder no fascínio que poderia me destruir.

Sente-se comigo. Ela aceita. Meu peito está prestes a explodir. Toco sua mão. Toco o seu rosto. Tocos os seus lábios com os meus. A Dama Cintilante não tem pudores, mas também não sucumbe a imposições. Ela faz o que quer, quando quer. É dona de si mesma.

Eu avanço à medida que ela me permite. Deslizo por sua pele. Mergulho em seus cabelos. Abraço o seu corpo. Quero ela junto a mim. Quero estar perto. Mais perto. O quão perto for possível. E, quando chegar lá, quero ficar mais perto ainda. Que meu corpo se encontre ao seu. Que nossas almas se tornem uma só.

A noite cai e o sono se apossa de nossos corpos cansados. Não quero dormir. Quero que o tempo se expanda, que a noite dure para sempre. Você estará aqui comigo quando o sol nascer? Ela não responde, apenas se aninha em meu peito. Certa vez acordei com ela ainda nos meus braços, e foi o dia mais feliz da minha vida.

Passo os dedos por entre as mechas luminosas. Sinto a textura. Sinto a fragrância. Desejo nunca mais me afastar.

Resisto contra o sono. Perco a batalha.

Quando acordo, estou sozinho. Nem sinal da Dama Cintilante. Também não estou mais no mesmo local onde adormeci. Reconheço a paisagem, é a fronteira de Pondsmânia. A clareira onde encontrei minha amada ficou vários dias de viagem para trás. Ganhei tempo. Graças à feitiçaria feérica, estou adiantado no itinerário de viagem. Ainda assim, infeliz.

Investigo as áreas ao redor. Busco por pegadas ou por vestígios de magia. Nada encontro. Mesmo que encontrasse, não os seguiria. Ela não quer ser encontrada, e eu não quero insistir. Tenho um caminho a seguir, um pai idoso para cuidar e uma vida para viver. Recolho meu caixote de mercadorias. É hora de ir embora.

No entanto, quando me preparo para partir, ouço uma risada doce. Viro-me de supetão. A Dama Cintilante não está às minhas costas. Ninguém está. Continuo sozinho. Ainda assim, o som de riso aumenta. Vem de todos os lugares. Não é a voz da fada. É mais infantil. O riso cândido de criança que acabou de aprender a rir.

Uma calidez toma o meu peito e a vontade que tenho é de chorar. Quero invadir a floresta, dizer a ela que apenas meu cadáver sairá de Pondsmânia. Mas não posso e não devo. De onde estou, é possível ver o início da estrada de Trebuck. Preciso seguir viagem. Pelo meu bem e porque ela assim decidiu. Olho para a floresta das fadas uma última vez. Vejo nela o rosto e a voz da minha amada. Sei que voltarei. Tenho muito a desbravar de seus perigos e encantos.

Ela me ama, eu sei disso. Eu a amo também. Não porque ela é deslumbrante e a magia corre em suas veias. Não por causa de uma feitiçaria feérica qualquer que me tenha arrebatado. Eu a amo porque ela é como eu.

Livre.

ESSA DOEU!

Regras alternativas de ferimentos críticos para *Tormenta RPG*, D&D e Império de Jade!

Jogos como *Tormenta RPG* e *Dungeons & Dragons* giram em torno de heróis fantásticos, capazes de serem perfurados por lanças, derretidos por ácido, retalhados pelas garras de um urso, abocanhados, mastigados e cuspidos fora junto com a baforada de fogo de um dragão (se vocês ainda não tentaram isso com seus jogadores, aconselho!) e, depois de algumas magias de cura e umas boas horas de sono, estarem prontos para enfrentar tudo isso de novo (inclusive a parte de virar enxaguante bucal de um dragão; sério, façam isso, é muito divertido).

O sistema de pontos de vida reflete esse gênero de aventuras de forma simples e prática. Os heróis são exatamente isso: heróis, e não deveriam se preocupar com detalhes como joelhos torcidos, costelas quebradas e traumatismos cranianos. A menos, é claro, que você e seus jogadores queiram! Para atender a essa vontade, apresentamos nossas regras de ferimentos críticos!

Ferimentos críticos representam machucados e feridas mais sérias, que afetam negativamente as capacidades do personagem e exigem tempo ou recursos adicionais para serem curados. Incluir ferimentos críticos em uma campanha adiciona uma pequena dose de realismo e emoção ao seu jogo. Mas o que é mais importante, cria consequências para cada combate, que podem virar complicações para o restante da aventura.

Sabendo que talvez precisem lidar com um companheiro ferido pelo resto da missão, pode ser que os jogadores pensem duas vezes antes de se envolver em perigos desnecessários.

Ferimentos críticos em regras

Sob a lógica do sistema de pontos de vida, sofrer dano representa cansaço e machucados superficiais, elementos que não reduzem as capacidades do personagem. Entretanto, existe um dano especial, que afeta de forma dramática a vítima: aquele que zera seus pontos de vida!

As regras para ferimentos críticos a seguir são baseados na ideia de que o golpe derradeiro — aquele que leva os últimos pontos de vida do personagem — tem consequências mais sérias. Sempre que um personagem sofre qualquer dano que reduza seus pontos de vida a 0 ou menos, ele sofre também um ferimento crítico.

Para determinar a parte do corpo atingida e o respectivo efeito de um ferimento crítico, role 1d10 e consulte as tabelas a seguir:

TORMENTA RPG E IMPÉRIO DE JADE

1-2. Pernas: Você sofre uma penalidade de –4 em testes de Acrobacia, Atletismo e Iniciativa. Seu deslocamento é reduzido à metade. Um segundo ferimento nas pernas reduz seu deslocamento para 1,5 metro.

3-7. Tronco. Cada ferimento no tronco impõe um nível negativo, que só pode ser removido se o ferimento for curado.

8. Braço esquerdo. Você sofre uma penalidade de –4 em testes e ataques que exijam esse braço. Um segundo ferimento no mesmo braço faz com que você falhe automaticamente nestes testes.

9. Braço direito. Como acima, mas para o braço direito.

10. Cabeça. Você sofre uma penalidade de –4 em testes de perícia baseados em Inteligência e Sabedoria. Toda vez que você tentar executar uma ação padrão em combate, deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + 2 para cada ferimento na cabeça além do primeiro). Em caso de falha você perde a ação.

D&D

1-2. Pernas. Você sofre desvantagem (*disadvantage*) em testes de *Acrobacy, Athletics* e *iniciative*, e seu deslocamento é reduzido à metade. Um segundo ferimento nas pernas reduz seu deslocamento para *5 feet* (1,50m).

3-7. Tronco. Cada ferimento no tronco impõe um nível de *exhaustion*.

8. Braço esquerdo. Você sofre desvantagem (*disadvantage*) em *ability checks* e *attack rolls* que exijam esse braço. Um segundo ferimento faz com que você falhe automaticamente nesses testes.

E o Manual do Combate?

O suplemento *Manual do Combate*, de *Tormenta RPG*, também traz regras para ferimentos críticos. As regras do suplemento são mais complexas, então use a versão deste artigo se quiser ferimentos mais detalhados do que o padrão, mas ainda relativamente simples.

9. Braço direito. Como acima, mas para o braço direito.

10. Cabeça. Você sofre desvantagem (*disadvantage*) em *Intelligence* e *Wisdom checks*. Toda vez que você tentar executar uma ação em combate, deverá ser bem sucedido em um *Constitution saving throw* (CD 10 + 2 para cada ferimento na cabeça além do primeiro). Em caso de falha você perde a ação.

Severidade

Cada ferimento crítico possui uma severidade, que representa quão demorado será curá-lo. A severidade de um ferimento crítico é igual ao total de dano sofrido pelo efeito que reduziu os PVs do personagem a 0.

Exemplo: Agronius, o Não-tão-habilidoso, está com 8 PV. Ele está lutando com um ogro (sabe-se lá porque) e é atingido em cheio, sofrendo 19 pontos de dano. Agronius cai agonizando, inconsciente e gravemente ferido. O mestre rola um 7 na tabela de localização: Agronius sofreu um ferimento crítico no tronco com severidade 19. Se acordar, nosso "herói" vai descobrir que suas costelas não estão lá muito bem.

Os efeitos de múltiplos ferimentos críticos na mesma parte do corpo são cumulativos. Entretanto, suas severidades não são somadas (em outras palavras, cada ferimento deve ser curado individualmente).

Existe um limite de quantos ferimentos o corpo de um humano (ou elfo, anão, nezumi, tiefling, etc.) pode sofrer. Se a soma das severidades dos ferimentos críticos de um personagem for maior que 1,5 vezes seu total de pontos de vida, ele morre devido aos múltiplos traumas.

Curando ferimentos críticos

Ferimentos críticos são curados como outros ferimentos — com descanso, medicina e magia. Para curar um ferimento crítico, o personagem precisa recuperar uma quantidade de pontos de vida igual a severidade do ferimento. Entretanto, pontos de vida recuperados para curar um ferimento crítico *não* contam para recuperar os PVs do personagem. Quando recebe qualquer tipo de cura, o personagem pode escolher o que vai curar; seus pontos de vida ou um de seus ferimentos críticos.

Exemplo: Agronius, Aquele-que-apanha-de-ogros, tem 31 PV, e está atualmente com 31 pontos de dano (0 PV) e um ferimento crítico no tronco de severidade 19. Para ficar completamente curado, ele precisa recuperar 31 PV, mais 19 PV de seu ferimento crítico.

Ferimentos críticos e acertos críticos

Eventualmente, os deuses do RPG vão sorrir para o mestre, e um de seus PdMs vai desferir um acerto crítico em um personagem com poucos pontos de vida.

Se você estiver se sentindo particularmente sádico, pode usar esta regra adicional, que torna ferimentos críticos causados por acertos críticos ainda mais perigosos.

Em *Tormenta RPG* e ***Império de Jade***, sempre que um ferimento crítico for causado por um acerto crítico, todo o dano que o personagem sofrer por sangramento (aquele 1d4 que o personagem sofre sempre que falha no teste de Constituição) é somado à severidade do ferimento. Em *D&D*, sempre que o personagem falhar em um *death save*, role 1d6 e adicione à severidade do ferimento.

E já que você está deixando seu mestre malvado aflorar, aqui vai mais uma regra opcional:

Sempre que um personagem rolar um "1" em um teste de resistência contra um efeito que cause dano e sofrer um ferimento crítico por causa desse dano, use os efeitos de acertos críticos descritos acima.

Você sabe, para aquele momento em que o guerreiro do grupo rola 1 no teste de resistência e se joga de cara na *bola de fogo*...

RAFAEL DEI SVALDI

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A família Addams da série de 1964

Os parentes que todo mundo queria ter

FAMÍLIA ADDAMS

A família mais estranha e excêntrica dos últimos 50 anos — surgida quase anonimamente nos cartoons de Charles Addams — continua sendo uma das mais lembradas no mundo.

Um teste recente avaliava a lembrança de elementos da cultura pop no público e era bem simples: a pessoa completava a questão com a primeira coisa que vinha em sua mente, e no item "família [espaço a se preencher]", "Addams" ficou entre as dez respostas mais comuns.

Publicada em cartoons grandes, de um só painel, no jornal *The New Yorker*, a família inicialmente só tinha o sobrenome, seus integrantes não eram chamados individualmente. Charles sequer tinha pensado em seus nomes. A ideia era mostrar uma família bem diferente do que as pessoas estavam acostumadas a ver na mídia, com toques de crítica divertida e engraçada, em que alguns assuntos da cultura americana eram levantados de forma bem... irreverente.

Os Addams já eram esquisitos e sinistros, e o humor tinha como base essa estranheza e o visual macabro e assustador, que cativou de imediato o público do *The New Yorker*. Mesmo em cartoons mudos e sem nenhum assunto polêmico ou da moda, os Addams marcavam presença em um dos jornais mais tradicionais dos Estados Unidos.

Sua presença foi tão grande que em 1964 viraram série de TV, com atores. Tal decisão foi tão bizarra quanto os próprios Addams, pois a TV norte americana na época era cheia de restrições e "cuidados" e tudo envolvendo a representação de uma família e seus integrantes era meticulosamente vigiado. Nada podia aparecer fora do que era considerado "padrão" para os executivos dos canais, e certamente, os Addams eram totalmente fora desses padrões. Mas, como a série foi vendida como uma comédia, eles conseguiram escapar de vários questões espinhentas... (e não estamos falando das plantas de Mortícia).

Com consultoria do autor (que agora sim, sugeriu os nomes de seus personagens), a série escalou atores pouco conhecidos, exceto **Caroline Jones** (a Mortícia) que era uma veterana do cinema e de séries, que já tinha trabalhado com **Alfred Hitchcock**, **Billy Wilder** e **John Ford**. O restante do elenco tinha nomes que depois ficaram famosos, como **John Astin** (o Gomez) que fez a melhor interpretação do personagem até hoje. Isso sem mencionar o mordomo Tropeço, que, com poucas falas, conseguiu ser um dos personagens mais queridos da série em suas duas temporadas.

Em *A Família Addams* (*The Addams Family*, 1964-1965), os membros da família eram simpáticos, amáveis e dispostos a ajudar qualquer um que cruzasse seu caminho, ao ponto de não perceberem quando podiam estar sendo enganados. Podiam ter hábitos bem esquisitos, uma estética para decoração, moda, culinária, música (e... bom, tudo mais) bem peculiar, mas nunca deixavam de (tentar) ser bons cidadãos, vizinhos e amigos, sempre vendo o melhor nas pessoas que encontravam (mesmo quando não tinha nada de bom para se ver).

Os Addams eram unidos, amorosos e dedicados uns aos outros, ao ponto de Gomez ficar triste porque seus filhos vão para a escola, e ele vai passar menos tempo com eles. Inclusive, o casal Gomez e Mortícia chegou a causar algum desconforto em alguns canais, pois eram pais que mostravam que se amavam e ainda "namoravam", com Gomez "enlouquecendo" toda vez que Mortícia falava alguma palavra em francês (qualquer palavra). Era meio tabu na época mostrar que os pais ainda tinham emoções fortes uns com os outros numa série de televisão, e as demonstrações afetivas padrão eram mornas e comportadas. Justamente por isso, os atores concordaram em mostrar Gomez e Mortícia como duas pessoas apaixonadas, para contrariar essa imposição vigente.

Outro elemento divertido da série é que os Addams não brigavam entre si, e sempre resolviam seus problemas da forma mais tranquila e pacífica possível, com compreensão, diálogo e empatia. Num episódio, um conselheiro amoroso de rádio (mostrado como sendo um picareta) diz que um casal que não briga na verdade não se ama e corre o risco de se separar. Tio Chico, preocupado, passa o episódio inteiro tentando (sem sucesso) fazer Gomez e Mortícia brigarem, pelo bem deles. Mas os esquemas não funcionam porque os personagens... Conversam e resolvem tudo. Essa era outra forma dos roteiristas brincarem (e criticarem) várias ideias vigentes dos anos 1960, tanto das séries de TV como da cultura em geral. Afinal, colocar os Addams, a família estranha, resolvendo seus problemas porque ouvem um ao outro e gostam um do outro, era uma maneira de dizer que nem sempre o padrão certinho das coisas era o melhor.

A série só teve duas temporadas e os motivos para isso não são exatamente claros, pois a audiência era boa e a repercussão também. O sucesso dos Addams era tanto que o canal da Universal correu pra criar uma concorrente, a série *A Família Monstro* (*The Munsters*, 1964-1965) no mesmo formato, com tantas semelhanças que chega a doer.

Depois de seu cancelamento, a série foi reexibida em vários outros canais americanos e no restante do mundo, fazendo sucesso em todos os lugares.

Na parte de animação, o famoso estúdio Hanna Barbera usou os Addams em uma participação especial na nova série do cachorro Scooby-Doo. No episódio, o visual dos personagens seguia mais fielmente o traço original de Charles Addams, mas ainda contando com as vozes de quatro dos atores da série de TV.

O apelo da família era tanto que no ano seguinte a Hanna Barbera lançou a própria série animada dos Addams, com a família saindo de sua casa e viajando pelo país em um carro/casa/trailer no seu estilo macabro, com os personagens tradicionais e um pouco mais de destaque para coadjuvantes que só eram citados (por questões de custo), como o polvo de estimação de Feioso e o jacaré da Vovó. O contexto de Gomez apaixonado por Mortícia foi suavizado para evitar problemas com a censura, mas eles continuavam a ser os mesmos Addams: esquisitos, mas gente boa até não poder mais.

A música original da série com atores (aquela com os estalos de dedo) não foi usada na animação, o que não foi exatamente um problema, já que o tema do desenho

ficou igualmente conhecido e grudado na mente da audiência do mundo todo.

Em 1991, em sua estreia como diretor em um grande filme para o cinema, **Barry Sonnenfeld** reuniu um elenco estelar para fazer uma nova versão dos Addams: *A Família Addams* (*The Addams Family,* 1991). Com **Raul Júlia**, **Angelica Huston**, **Christopher Lloyd** e **Christina Ricci** (e outros nomes), em uma produção caprichada, com excelentes efeitos especiais, maquiagem, cenários e caracterizações. O filme foi um sucesso absoluto e recebeu inúmeros prêmios e elogios da crítica. Dois anos depois, o mesmo diretor nos trouxe, com o mesmo elenco, o igualmente divertido (e bom) *A Família Addams 2* (*Addams Family Values*, 1993).

Foi o suficiente pra trazer a família mais estranha do mundo de volta em grande estilo. Uma nova série animada foi feita (mas não foi bem sucedida), assim como um nova série com atores (que também não teve lá muito sucesso, mesmo com ideias bem legais, como a participação de **John Astin**, o Gomez da primeira série, como Vovô Addams).

No momento, uma nova animação, usando computação gráfica e personagens em 3D, está em produção e foi anunciada para 2019. A empreitada conta com um grande elenco de vozes: **Oscar Isaac** como Gomez, **Charlize Theron** como Mortícia, **Chloë Grace Moretz** como Vandinha e **Bette Midler** como Vovó.

Então, agora é esperar porque... Os Addams vem aí!

Curiosidades

• O ator que interpretou o Tio Chico na série de 1964 foi **Jackie Coogan**, bem conhecido... por um papel que fez 40 anos antes, quando era uma criança! Coogan era o ator mirim que contracenava com **Charles Chaplin** no filme *O Garoto* (*The Kid*, 1921).

• Na primeira série animada dos Addams, dos estúdios Hanna Barbera, nem todas as vozes eram as dos atores da série de televisão. Apenas **Jackie Coogan** (Tio Chico), **Ken Weatherwax** (Feioso) e **Ted Cassidy** (Tropeço) participaram da animação com suas vozes.

• Ainda na série animada, Ken Weatherwax, que fazia a voz do Feioso Addams, foi substituído por uma atriz (na época) principiante: **Jodie Foster**!

• Do elenco da série de 1964, o ator que mais recebia cartas de fãs era Ted Cassidy, que interpretava o gigantesco mordomo Tropeço.

• O primo Coisa (Cousin It) foi criado para a série de TV, sem participação de Charles Addams.

• Mãozinha (Thing) foi interpretado originalmente, na série de 1964, por Ted Cassidy (apesar de ser mencionado como "Ele mesmo" nos créditos). Quando Tropeço precisava interagir com Mãozinha, a mão usada era a de um dos produtores da série (a diferença é bem clara).

• O nome de Mãozinha em inglês é "Thing", mas em um episódio é revelado que seu nome completo é Thing T. Thing, onde o "T" é abreviação de "Thing".

ROGERIO SALADINO

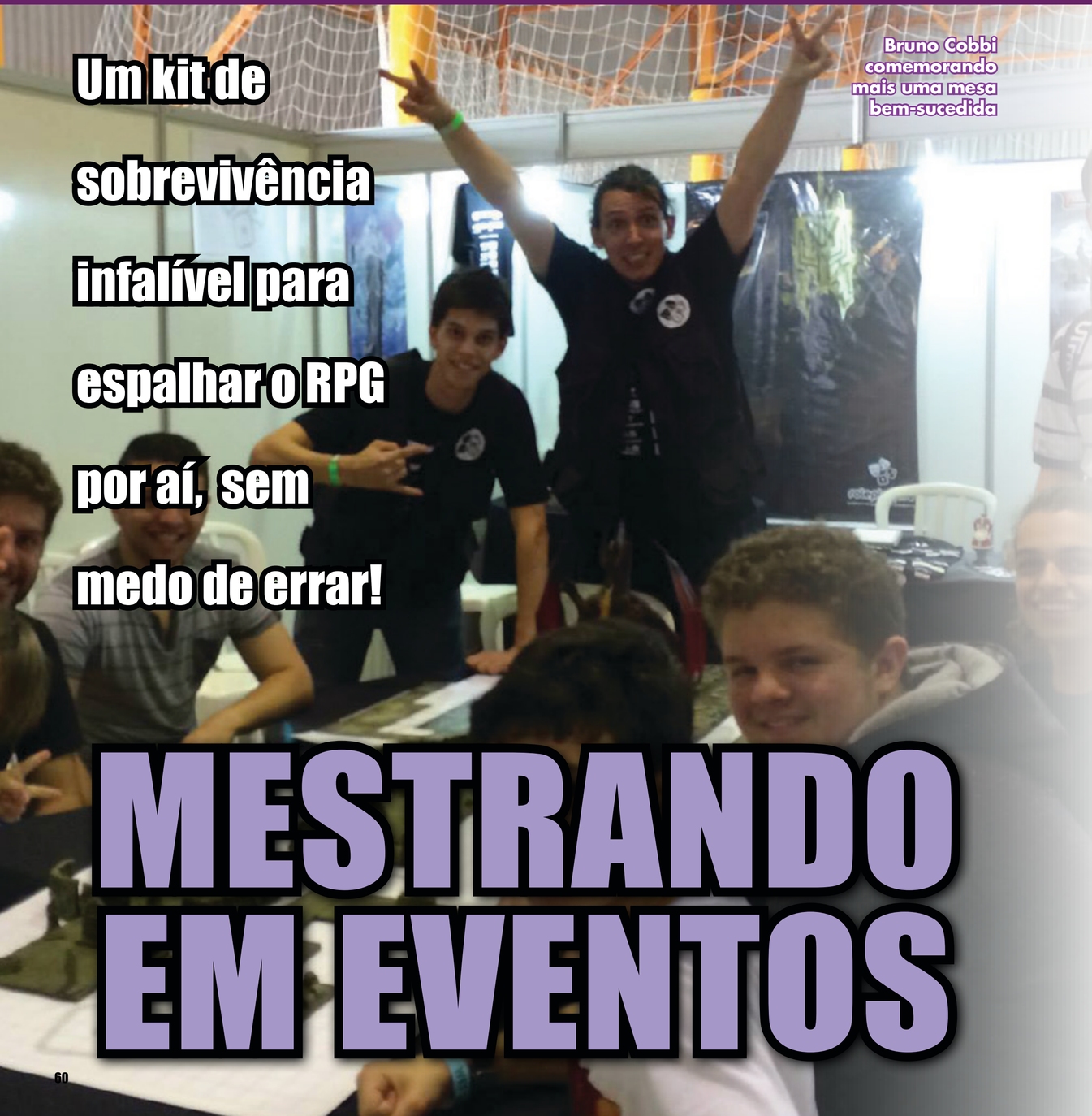
O trono da Tibéria está vazio...

O príncipe legítimo foi exilado. Agora, o futuro do reino está nos ombros de seu sobrinho. Porém, o jovem herdeiro tem sido atormentado por demônios remanescentes da guerra primordial. Qual dos dois vencerá? Passagem para a Escuridão é uma duologia de fantasia sombria que não te deixará dormir.

Disponível em versões física e digital

ODISSEIAS

JAMBÔ



Bruno Cobbi comemorando mais uma mesa bem-sucedida

Um kit de sobrevivência infalível para espalhar o RPG por aí, sem medo de errar!

MESTRANDO EM EVENTOS

ENCONTRO ALEATÓRIO

Por que algumas pessoas que jogam RPG pulam de euforia só de pensar em explorar catacumbas e caçar dragões, mas se encolhem de medo quando o assunto é narrar num evento de RPG?

Feliz ou infelizmente, alguns dos melhores mestres com quem já cruzei nesses mais de vinte anos de mesa são seres talentosíssimos em contar histórias, mas que torcem o nariz ao primeiro convite para narrar seus jogos magníficos em eventos lotados de potenciais novos jogadores. São narradores apaixonados por RPG e extremamente competentes, capazes de divertir até o mais tímido iniciante e o veterano mais calejado. Contudo, um grupo significativo partilha essa aversão contra feiras e convenções.

A mesma coisa acontece com bons jogadores. São pessoas ótimas em engajar a mesa e tornar o jogo muito divertido, ajudando o narrador e o resto do grupo a tornar a experiência incrível. Porém, basta falar em eventos que surgem caretas, dificuldades e outros obstáculos.

Se você contraiu essa terrível aversão a eventos ou se conhece uma pessoa de talento incrível como rpgista que sofre com essa desvantagem na sua planilha, esse kit de sobrevivência é perfeito para vocês!

Se está buscando mais amigos que gostem de RPG, mas se acostumou a jogar apenas com as mesmas pessoas, também vai encontrar muita utilidade para apresentar o RPG para aquela pessoa bacana da escola ou do trabalho.

Se só quer melhorar sua performance em narração, estou certo que uma ou duas informações aqui serão valiosas. É incrível como por mais experiência que você tenha nessa selva de diversão dos jogos de RPG, narrar em eventos inevitavelmente nos coloca em contato com diferentes perfis de jogadores e aprimora *muito* nossas técnicas.

Através das minhas dicas, quem sabe eu não te convença a dar um pulinho no próximo evento aí perto da sua casa para descobrir horizontes nunca antes explorados.

Em território selvagem

O RPG é um passatempo afeito aos habitats nerds tradicionais. O hobby nasceu em porões silenciosos e confortáveis, se desenvolveu encafuado em quartos de faculdade e se expondo no máximo em grêmios estudantis, regado à muita pizza e refrigerante, sempre na companhia dos nossos melhores amigos.

Ou seja, por natureza nós, nerds rpgistas, não somos lá muito fãs das grandes aglomerações cheias de barulho e gente desconhecida.

Comparadas com o conforto das nossas casas, é relativamente natural que as grandes feiras e convenções apresentem certos desafios. Barulho, filas, cadeiras plásticas, pessoas novas... Porém qual aventura não tem seus desafios? E qual desafio não esconde tesouros preciosos?

Narrar em eventos pode ser um pouco difícil sim, mas garanto que vale muito à pena. Acredite em mim: guardar essa sua paixão enorme por jogar contando histórias em grupo é um enorme desperdício para todo o Multiverso, mas principalmente para você.

Minha história de sobrevivência

Sou nerd de carteirinha e sobrevivo a eventos — e me divirto *muito* neles — desde 1995, no **III Encontro Internacional de RPG**. Numa tarde chuvosa de domingo, me juntei a um bando de outros desconhecidos em plena marquise do Parque do Ibirapuera. O narrador, ***Átila Oliveira***, (abração parceiro!) — me apresentou um resumão das regras do **RPG da Marvel** com as quais conseguimos criar um super-herói parecido com um dos meus personagens favoritos, mas que era quase desconhecido na época: o Manto.

Foi uma experiência fantástica! Vivi uma aventura muito divertida, fiz amigos incríveis que trago até hoje e senti uma energia tão contagiante que me apaixonei pela narração em eventos. Desde lá, nunca mais parei.

Me divertia *tanto* fazendo isso que passei a narrar em todo evento que aparecia — desde convenções de animê até saraus em bibliotecas, passando por festivais medievais e feiras de ciências em escolas. Já conduzi sessões de RPG até num evento da paróquia onde eu estudava e no aniversário de um hipermercado que ficava do outro lado da cidade. Narrei RPG para tantos desconhecidos que existia até uma comunidade no falecido Orkut chamada "Eu já joguei RPG com o Cobbi".

Com o tempo, acabei entrando para a equipe de promotores de eventos de uma editora. Fui fiscal de mesas do VIII EIRPG, virei supervisor de eventos e por fim, coordenador e líder de atividades da RPGCON. Nesse caminho, fui reunindo um time muito legal de pessoas que gostavam de fazer eventos tanto quanto eu. Acredite ou não, desde maio de 2013 lidero uma equipe de narradores profissionais de RPG que já fez um bocado de eventos por aí, a **Roleplayers**! Já ouviu falar de nós?

Por que se arriscar nessa aventura?

Quem tem um pouco mais de XP na planilha vai lembrar da época de ouro dos grandes eventos de RPG no Brasil e **da diferença que faz** quando narradores competentes em agradar o público saem da toca para atuar nesses festivais.

Lá nos EUA, o RPG está vivendo **seu melhor ano** desde que surgiu. Aqui no Brasil, projetos de RPG **batem recordes de arrecadação** em financiamentos coletivos e os eventos temáticos estão voltando com tudo. Com narradores mais capacitados nesses eventos, aumentamos muito as nossas chances de ver o RPG crescer ainda mais do que ele já cresce atualmente.

Os eventos são muito importantes para qualquer comunidade. Neles, nos reunimos para divulgar nosso jogo favorito, atrair novos membros, reunir os veteranos para confraternizar e alavancar força os projetos, empresas e a própria comunidade em si. Os eventos são oportunidades incríveis de unir forças para crescermos juntos.

Além disso, o melhor jeito de aprender a jogar RPG é jogando RPG. Está errado quem acha que os livros são a melhor ferramenta para aprender o RPG. O hobby depende de uma dinâmica oral muito peculiar e os eventos são a melhor porta de entrada para o nosso jogo. Não há a menor dúvida que *streamings*, as transmissões de RPG online, são a maior vitrine para o RPG atual, acumulando do quase 10 milhões de espectadores pelo mundo e mais de 40 mil inscritos nos maiores canais dedicados aqui no Brasil. Todavia, os eventos complementam essa divulgação com perfeição: a pessoa assiste um pouquinho online e vai pro evento experimentar e conhecer um grupo com quem jogar. Combo infinito!

XI EIRPG, em 2003

Não se trata de nenhum sacrifício, muito pelo contrário. Os eventos são tão divertidos que eu passo ano inteiro esperando por eles. Revejo velhos amigos, faço novas amizades, conheço novidades, aproveito promoções — é muita coisa legal no mesmo lugar! Além disso, conhecer mais pessoas que gostam do mesmo jogo que eu e apresentar o jogo para quem se apaixona por ele são tarefas muito gratificantes. O RPG melhorou *muito* a minha vida e dividir isso com outras pessoas para que também se beneficiem dele é a minha forma de agradecer por tudo que esse jogo incrível me trouxe.

Só é preciso saber viver essas oportunidades. Minha comparação favorita é com festivais de rock, blocos de carnaval ou jogos de futebol — é bem gostoso e confortável assistí-los no conforto de casa, mas nada se compara a *estar lá*. A experiência é absolutamente outra, com uma energia completamente diferente, mais intensa, contagiante e extasiante. Mas é necessária uma mudança de postura. Ir jogar RPG com estranhos num evento tentando replicar a experiência que temos em casa com nossos melhores amigos pode ser bem frustrante.

Minhas técnicas de sobrevivência

Nesse artigo, vou dividir as minhas dez melhores dicas para narrar RPG em eventos. Também separei duas técnicas completas que ensino nas oficinas da Roleplayers. Tudo foi parte reunido, parte criado ao longo desse meu quase quarto de século narrando em eventos, mas lembre-se: uma parte muito importante de ser um grande narrador é saber quais ideias e regras funcionam melhor na sua mesa. A primeira regra do RPG é que não existem regras. Diversão acima de tudo, respeito acima de todos.

Seja hospitaleiro, receptivo e divertido. Sorria! Seja sempre muito agradável pois tanto você quanto os demais estarão entre estranhos — e isso sempre é uma situação meio chata no começo. Pergunte (e *anote*) o nome dos jogadores. Enquanto aguarda a mesa se preparar, converse com todos sobre sua experiência com RPG. Dê atenção especial aos novatos explicando o básico sobre o jogo e não force muito a barra com as pessoas que parecerem mais tímidas. Elas se soltarão conforme se sentirem confortáveis. Aqui vai uma técnica mágica que ensinei lá nos **Mestres do Dungeon** para adivinhar as preferências rpgisticas das pessoas: primeiro pergunte e anote seus filmes, seriados, games e livros favoritos. Depois, use isso para inspirar improvisos no meio da partida através das principais cenas ou temas dessas referências. Depois você me conta como foi. ;-)

Atraia interessados sem abandonar suas paixões. Uma ideia incrível para arrasar nos eventos é trazer adaptações de games, filmes e seriados que estão bombando nos cinemas, internet ou na TV (não à toa você acha sempre uma delas aqui mesmo na *Dragão Brasil*) — mas sem deixar suas paixões de lado. No RPG tudo é possível, então dá pra remixar até mesmo as coisas mais absurdas de um jeito único. Já conduzi **uma mesa tripla** de *Resident Evil Dark Ages* só para poder narrar uma das minhas **aventuras favoritas de Ravenloft** num grande evento sem deixar de chamar a atenção dos novatos. Quando se trata de eventos, um jogo que mistura *Anjos da Noite, Hemlock Groove* e *Harry Potter* certamente vai atrair mais atenção do que uma crônica de *Chaos Factor* — mesmo que elas sejam *efetivamente* a mesma coisa —, é só pegar esse clássico da Loba Branca sob um novo título e fazer adaptações com uma pegada mais *mainstream*.

Seja altruísta, agregador e cooperativo. Construa a história do jogo em torno dos personagens e das contribuições inventadas pelos jogadores. Bons narradores sabem que RPG é sobre a história dos personagens dos jogadores no cenário do narrador como pano de fundo — e não sobre a história do cenário do narrador com os personagens dos jogadores como pano de fundo. Traga planilhas semi-prontas para agilizar — e construa sua aventura baseada nelas —, mas sempre permita que os jogadores criem ou customizem pelo menos um pedacinho dos seus heróis e heroínas. Você pode deixar que eles batizem os personagens, mas dê uma forcinha para evitar que a sacerdotisa élfica Ravna da Floresta das Sombras tenha que se aventurar ao lado do bárbaro Porcão, da maga Biriba Loka e do ladino FluX008. Prefiro oferecer opções de habilidades ou armas para que os jogadores escolham e inventem um pedaço da história do personagem em cima disso.

Procure o básico sobre voz, teatro e improviso. Para ajudar a enfrentar o barulho inevitável desses locais, basta dar uma fuçadinha no *YouTube* e caçar **exercícios de impostação vocal** publicados em canais de instrutores de canto. Pouquíssima prática das técnicas mais básicas já ajudarão muito na barulheira dos eventos. Fazer vozes diferentes, incorporar múltiplos personagens e sair narrando sem tropeçar diante de situações inesperadas parece difícil sem estudo e técnica, mas pode ser mais simples do que você pensa. Todo mundo que já contou uma piada legal sabe imitar velhinhos, fazer vozeirão de brutamontes e se encolher afinando a garganta para falar como se fosse uma formiguinha. Pense nisso na hora de criar os personagens coadjuvantes da sua aventura. Os manuais de teatro estão cheios de técnicas de improviso, mas só a básica "Sim, e então..." ensinada pelo Tio Nitro **nesse podcast aqui** já vai te quebrar um galhão.

Seja dinâmico e empolgado. Barulho, aglomeração e muitas atrações. Por natureza, um evento é um ambiente que dificulta concentração de qualquer pessoa. Ajude seus jogadores a prestarem atenção conduzindo um jogo *bem* animado dentro e fora da história. Gesticule bastante, oscile o seu tom de voz e mantenha o alto astral. Ânimo é contagiante. Prepare trechos modulares dentro do jogo, cenas que podem ser descartadas caso o tempo esteja ficando apertado ou que possam ser incluídas caso você esteja indo rápido demais. Se o jogo começar a ficar parado, "destrave" o enredo e acabe com as picuinhas ou inércia tendo três coringas na manga: um personagem coadjuvante que chega pra colocar todo mundo para se mexer, um inimigo ameaçador que está sempre tentando matar todo mundo e aquele item maravilhoso que vai arrastar a atenção de todos — sempre devidamente protegido por uma mortífera armadilha ou maldição, claro.

Capriche nos acessórios! Uma parte muito atraente do nosso jogo são os dadinhos diferentes e coloridos que tornam o jogo tão famoso. Além disso, os eventos são a melhor hora pra exibir com gosto as suas miniaturas mais bacanas, basta pedir que todos tomem cuidado. Improvise *handouts* — acessórios de jogo como mapas ou ilustrações de personagens e locais impressos em papel, tecido ou imagens digitais distribuídas pelo celular num grupo de WhatsApp

Introduções inesquecíveis em menos de um minuto

Na agitação dos eventos, às vezes leva tempo até que consigamos imaginar os personagens agindo no lugar dos jogadores. Apresentações recitando raças e classes são rasas demais. Descrever cada personagem demora muito. O que fazer então?

Depois de explicar aos novatos o básico sobre seus personagens e habilidades, peça a todos para lembrarem das aberturas dos seus seriados e desenhos animados favoritos. Um bom exemplo são os seriados dos anos 80 — como ***Esquadrão Classe A*** ou ***Os Herculóides*** — com recortes de cenas de cada um dos personagens em ação, terminando com o nome dele na tela.

Peça que inventem momentos de outras aventuras onde seus personagens usaram seus talentos para se destacar e salvar o grupo de encrencas. Para quebrar o gelo, comece descrevendo uma cena com o grupo todo em ação e peça que cada um descreva a montagem que imaginou para o seu personagem. Comece com a pessoa que parecer mais teatral — extrovertida, expansiva, desinibida, comunicativa ou confiante. Ajude os mais tímidos com algumas dicas.

Os jogadores pegam o jeito na hora, pois é um formato muito conhecido e geralmente eles inventam coisas muito divertidas, já criando laços com outros personagens do grupo e trazendo ideias que você pode usar em improvisos no decorrer do jogo.

feito na hora mesmo. Pesquise com carinho no ***Pinterest*** e encontre uma biblioteca de arte sedutora e infinita. Utilize **marcadores de rodadas** e iniciativa dobrados sobre seu escudo. São bem visuais, auxiliam o fluxo do jogo e de quebra você pode anotar estatísticas na parte de trás. Se curtir trabalhos manuais, fuce tutoriais de artesanato e faça envelhecimento de papéis ou pintura de dioramas. Esse tipo de capricho não é nem de perto essencial, mas dá um diferencial *muito* grande pois é multisensorial.

Não seja babaca. Não use temas muito sensíveis como violência extrema, nudez, alusões sexuais ou crimes graves em jogos de evento. Os RPGs que tratam temas mais delicados e maduros são recomendados para jogadores mais experientes e que já se conhecem, além de exigirem mais privacidade do que os eventos geralmente oferecem. Muito cuidado com as "tiradas" preconceituosas — como a tragicamente clássica do "elfo fresco" — e com clichês depreciativos ou discriminatórios, como a barda elfa seminua com Carisma 18. Não perca tempo descrevendo cenas muito desagradáveis, com muito sangue, raiva, medo ou tristeza, principalmente se envolver um dos personagens dos jogadores. Lembre-se: estamos tratando com estranhos e todos estamos vivendo batalhas internas que muitas vezes nem nós mesmos somos capazes de medir a dificuldade. O objetivo do RPG é nos divertir contando histórias juntos e nos ajudarmos a ser pessoas melhores. Não faça do seu jogo uma fonte de frustração, angústia ou sofrimento pra ninguém.

Preze pela simplicidade. Você tem *pouquíssimo* tempo e um ambiente muito cheio de concorrência pela atenção dos jogadores, então faça jogos curtos. Minha sugestão é se planejar para jogar por noventa minutos no máximo, com três atos de meia hora. Some quinze minutos de bate-papo inicial, mais quinze de *feedback* e troca de contatos no final e você fecha um jogo bacana com menos de duas horas. Para chegar nesse tempo, otimize tudo que for possível e seja fiel ao relógio. Coloque alarmes no celular atrás do escudo e faça marcações de horário no seu roteiro de aventura. Escolha um sistema legal pra iniciantes, simples e bem dinâmico (como ***3D&T***, por exemplo). Traga planilhas prontas pra evitar enrolação. Também gosto de pegar aventuras prontas e adaptar. Clubes oficiais de jogo organizado oferecem módulos gratuitos para 2 horas de jogo com a indicação de tempo na capa da aventura e com a duração já testada previamente. Aventuras mais sucintas tendem a ser mais divertidas e você e seus jogadores poderão aproveitar as outras atrações do evento.

Comece com algo muito divertido. Crie uma cena de introdução *magnífica*, digna do seu seriado, filme ou videogame favorito. Os manuais de cinema e escrita ensinam que os dez minutos iniciais de toda história valem ouro — e com o seu jogo de RPG não é diferente. Se não conquistar o interesse dos seus jogadores logo no início, vai ser muito difícil atraí-los para o enredo depois. Gosto de começar já com a galera no meio da ação e aí vou contextualizando aos poucos, pontuando com narrações bem multisensoriais entre o turno de um jogador e outro. Também gosto de improvisar "*flashbacks* jogáveis" com trechos da história dos personagens inventados pelos próprios jogadores ali na hora. É muito comum que esses começos sejam lembrados como os melhores momentos

ENCONTRO ALEATÓRIO

RPG na Escola, 2015

dos meus jogos nos eventos, disputando de perto com aqueles em que conseguimos fazer...

Finais incríveis! Normalmente, num evento você vai narrar uma *one shot*, uma aventura única, que começa e termina ali mesmo. Uma das maiores vantagens desse tipo de jogo é não precisar se preocupar com a continuidade, então narre algo épico! Atenha-se ao maior objetivo de todos os personagens dos jogadores e siga oferecendo oportunidades para que todos alcancem isso, amarrando tudo de forma bem empolgante. Baseie-se nas viradas de enredo mais famosas — finais de novela e encerramentos de temporadas de seriados dão ótimas ideias. Uma sacada que sempre uso é equilibrar momentos de muita tensão com rolagens que podem provocar catarse coletiva: golpes finais contra o vilão, fuga dos heróis diante de uma explosão ou soterramento e assim por diante. Por mais clichês que sejam, isso faz a galera torcer, gritar, pular e se sentir numa final de campeonato. O mais engraçado é que parece que os deuses dos dados poliédricos *sabem* quando estamos fazendo rolagens desse tipo e guardam muitos críticos exatamente para esses momentos. Empolga até quem está passando perto da mesa e faz essa experiência ficar na memória pra sempre. É vai ou racha sabe? Termine salvando — ou destruindo — o mundo. Se acontecer a morte de algum dos personagens dos jogadores, cuide para que seja algo super dramático. Se o resultado final for um fracasso geral, lembre-se de terminar com aquela ponta solta de esperança típica, no estilo *O Império Contra Ataca*, sabe? Também é bem legal deixar a galera com gostinho de quero mais, usando aquele final clássico que o povo levanta da cadeira do cinema falando "é lógico que vai ter continuação..."

Falando em "quero mais", mês que vem tem a continuação da matéria, com mais dicas valiosas!

BRUNO COBBI

Uma aventura
na Guerra Artoniana

O Resgate de Lança Dourada

Texto: Marlon Teske,
Guilherme Dei Svaldi,
e João Paulo Pereira
Arte: Samuel Marcelino

Yuden contra Deheon. Puristas contra povos de todas as raças. Intolerância contra liberdade. Esta é a Guerra Artoniana, o maior conflito militar da história do Reinado.

A Guerra Artoniana é um conflito sangrento, iniciado em 1412, quando os Puristas tomaram o poder em Yuden e declararam guerra ao Reinado. Com a Rainha Shivara desaparecida e o trono do Reinado vazio, não há ninguém que possa fazer frente aos vilões... Exceto os heróis do *seu* grupo!

O resgate de Lança Dourada é uma aventura que transcorre durante eventos da Guerra Artoniana vistos na **Guilda do Macaco**, a campanha oficial dos autores de *Tormenta* (que você pode acompanhar ao vivo, às terças-feiras, no canal da *Dragão Brasil*, ou mais tarde no canal da Jambô Editora).

Embora a Guilda do Macaco esteja envolvida na guerra, este conflito envolve muitos desafios, e não pode ser vencido por apenas um grupo. Em vez disso, deve ser lutado pelo esforço conjunto de milhares de heróis. E é aqui que seu grupo entra...

Resumo da Aventura

O Resgate de Lança Dourada é uma aventura longa, dividida em duas partes. A primeira é composta de várias etapas menores que podem ser narradas de maneira intercalada no transcorrer de uma campanha já em andamento no mundo de Arton. Ela começa com os aventureiros recebendo a convocação para a Batalha do Baixo Iörvaen, e segue por várias semanas até alcançar o dia do maior enfrentamento de tropas desde o início da Guerra Artoniana.

Apesar da derrota de Deheon (veja a coluna *Anteriormente...* da *Dragão Brasil 138* e também a Gazeta do Reinado da edição 137), se os aventureiros sobreviverem a ela, poderão participar dos desdobramentos pós-conflito, avançando na segunda parte da aventura, que consiste na busca e resgate do atual líder dos exércitos da Aliança do Reinado, o Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada.

Do sucesso dos seus heróis nesta empreitada depende o futuro de toda Arton!

Introdução

A Guerra Artoniana teve início em 1412, com a ascensão dos Puristas. O líder da facção, Hermann Von Krauser, adotou o título de General Máximo e se tornou o regente de Yuden após o desaparecimento da rainha por direito, Shivara Sharpblade. Pouco depois, enviou uma declaração formal de guerra ao conselho de Deheon. Não apenas contra o rival secular, mas contra o Reinado como um todo!

País intolerante desde a fundação, Yuden sempre se orgulhou de sua índole agressiva e militarista. Não foram poucas às vezes em que divergências políticas deram início a conflitos de fronteira. Para piorar, o Exército com uma Nação sempre cobiçou a posição de Deheon como reino-capital do império.

A dominação por parte de uma facção movida pelo ódio aos não humanos tornou inviável a convivência com as outras nações do Reinado. Afinal, uma das características da coalizão é aceitar membros de diversos povos! Mesmo assim, a guerra talvez só tenha começado devido a dois eventos.

O primeiro foi um desmoronamento catastrófico e sem precedentes, que abriu uma fenda colossal na fronteira entre Deheon e Yuden, isolando os dois reinos. Isso impediu que o exército de Deheon marchasse diretamente para Yuden, atrasando a reação do reino-capital em quase um ano.

Material de Consulta

A Guerra Artoniana é o evento mais recente de *Tormenta* — de fato, continua a ser atualizado semanalmente na Guilda do Macaco. Por isso, muito material sobre o conflito já apareceu na *Dragão Brasil*. Para evitar redundância, esses materiais não serão reapresentados. Para facilitar a vida de todos, preparamos um índice com os principais artigos que podem ser consultados para mestrar a aventura.

Regras para personagens e fichas de inimigos

- **DB 130:** coluna Chefe de Fase (fichas de Puristas genéricos para *Tormenta RPG*).
- **DB 138:** coluna Chefe de Fase (Hermann Von Krauser e mais fichas de puristas genéricos para *Tormenta RPG*).
- **DB 140:** artigo *Ordem Magibélica*.

Informações gerais sobre a Guerra Artoniana

- **DB 136 e 137:** artigo em duas partes *A Guerra Artoniana*.

Informações adicionais

Para mais informações sobre a Guerra Artoniana, consulte as seguintes matérias da Gazeta do Reinado.

- **DB 125:** Atentado mortal em Villent.
- **DB 128:** Desmoronamento atinge fronteira entre Deheon e Yuden.
- **DB 129:** Yuden declara guerra ao Reinado.
- **DB 130:** Regicídio e cerco; Na linha de frente: conselho de guerra formado?.
- **DB 131:** A batalha de Roschfallen.

E praticamente todas as Gazetas a partir desse número...

Se você não era apoiador na época de lançamento dessas edições, pode adquiri-las no **site da Jambô**.

O segundo foi o desaparecimento da Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade. A soberana do Reinado descobriu que os Puristas estavam conspirando para tomar o poder em Yuden e partiu para derrotar o líder da facção. Infelizmente, ela foi emboscada, traída e capturada. O desaparecimento de Shivara desestabilizou o Reinado como um todo.

A conjunção desses eventos permitiu que, pouco depois, Yuden atacasse Bielefeld, Namalkah e Zakharov praticamente sem interferência do reino-capital e dos outros reinos da coalizão. Pelo menos até agora. Na ausência da rainha, um conselho de regentes e nobres decidiu, enfim, marchar contra os Puristas.

E, para demonstrar sua força e poderio, irão atacar diretamente a capital do reino inimigo, Kannilar. Yuden, é claro, não irá entregar a cidadela para seus inimigos e convocou suas tropas para a batalha. Uma das maiores da história de Arton.

E vocês farão parte dela.

Parte 1: Convocação

Em que os personagens são convocados para lutar pelo Reinado contra os Puristas.

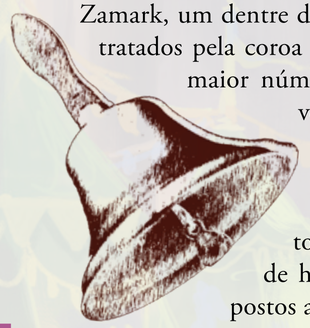
1. Cantem os Bardos

A aventura começa com os personagens descansando em alguma vila ou cidade do Reinado, quando, sem aviso, um bardo chega ao lugar.

É o meio da madrugada quando vocês são acordados pelo som insistente de um sino. Um cavaleiro à galope adentra o vilarejo onde vocês estão descansando, passa a praça central e para à frente da casa do burgomestre. Lá, aos berros e com o constante repicar da sineta, clama a todos que se dirijam até ele o quanto antes.

Lampiões e tochas são acesos para varar a escuridão que antecede a aurora. Em volta, uma movimentação crescente de populares observa a face cansada do velho prefeito ler com dificuldade as linhas no pergaminho. O pesar nos olhos do ancião é visível. Por fim, ele ergue o rosto e resume para o povo o que acabou de ler:

— Deheon vai à guerra contra Yuden. Fomos convocados para lutar.



O bardo portador das más notícias é Garren Zamark, um dentre dezenas que foram contratados pela coroa imperial para visitar o maior número de vilarejos possíveis, o mais rápido que puderem. Sua missão é a de convocar plebeus — e também todo e qualquer bando de heróis aventureiros dispostos a defender a coalizão.

Garren é membro de uma família nobre menor e quase esquecida de Deheon, mas em seu porte e roupas ainda demonstra traços de nobreza. Tem cabelos sedosos, um bigode fino e veste-se de maneira pomposa, com mangas bufantes e uma calça mais indicada para os salões de festa da capital do que para viagens longas. Seu jeito é um claro fruto dos anos de paz vividos pelo reino.

Em volta, as pessoas murmuram, preocupadas. Para a maioria do povo que jamais havia abandonado o vilarejo, aquela guerra era inimaginável. Largar o trabalho nos campos e nos curtumes para lutar em outro reino que conhecem apenas através de histórias é assustador.

É da boca do próprio bardo Zamark que as duras palavras chegam a todos:

Diante das atrocidades cometidas pelos infames Puristas, é do dever de cada cidadão do Reinado unir-se aos nobres para partirmos, juntos, em direção à justa batalha que colocará fim ao morticínio de não humanos. Assim conclama o Arquiduque Marechal Sir Bradwen Lança Dourada. Por Deheon, por Valkaria e por Arton!

Não há entusiasmo por parte dos presentes. Ao contrário, o burburinho de desagrado aos poucos irá se transformar em revolta. O principal alvo da turba, claro, será o portador das más notícias.

Tanto o prefeito quanto o próprio Zamark irão clamar por ajuda dos PJs. Os heróis podem acalmar a população com interpretação e perícias como Diplomacia ou Intimidação ou mesmo com ataques (mas, espera-se, causando dano não letal).

Assim que a revolta popular for controlada, um agradecido Zamark dará atenção especial aos aventureiros que salvaram sua vida. O bardo aparecerá novamente mais tarde, então se certifique de que os jogadores lembrem-se dele.

Zamark pode dizer todas as informações na Introdução da aventura e também alguns detalhes sobre o Arquiduque Marechal (veja o quadro da página 76). Ele é bastante falador e solícito, e pode ser que invente algumas coisas sobre honra, riqueza e glória da guerra para impressionar.

Caso você esteja jogando uma campanha e os personagens jogadores não estejam em Deheon, não há problemas. O local de início da aventura foi deixado em aberto justamente por isso, e Garren pode ir longe para conseguir ajuda! Além disso, ainda há tempo para a batalha. Ela só irá ocorrer ao findar do inverno, que será em alguns meses. Até o dia do conflito, as tropas de Deheon e Bielefeld irão se reunir nas cercanias de Villent, no extremo norte do reino-capital.

É lá que os heróis precisam chegar. Após o trabalho feito (e mais uma sessão de agradecimentos efusivos aos heróis), o bardo parte para o próximo vilarejo, deixando o grupo com a decisão de ir ou não à guerra nas mãos.

2. Jornada Para Villent

A viagem até Villent é longa e estranha. Em épocas normais, Deheon é um reino movimentado, com estradas cheias, campos arados e aldeias festivas. Forasteiros são bem recebidos, pois o povo local está acostumado a heróis errantes.

Hoje, entretanto, as estradas estão vazias, e os poucos viajantes que cruzam por vocês — mensageiros, mercadores ambulantes, refugiados de Bielefeld — fogem ou se escondem, até perceberem que vocês não são soldados inimigos.

A duração da viagem depende, obviamente, de onde os personagens estavam. As duas cenas a seguir ocorrem durante a viagem. Cada uma delas garante, além de pontos de experiência, pequenas vantagens na próxima parte da aventura.

Além das duas cenas a seguir, fique à vontade para criar outras pelo caminho, saltando dias ou semanas no mundo de jogo entre uma e outra.

3. Treinamento de Campo

Tropas com soldados profissionais guiando camponeses armados de ancinhos, foices e machados se tornam cada vez mais comuns conforme vocês avançam pelas estradas de Deheon. Os camponeses são treinados a marchar e lutar enquanto avançam rumo ao norte, de maneira tosca e apressada. Embora possuam coragem e boa vontade, nenhum demonstra qualquer aptidão.

Os personagens podem ajudar no treinamento desses camponeses. Para isso, devem ser bem-sucedidos num desafio de perícia (veja o quadro na página 73; o grupo deve somar 6 sucessos antes de 3 falhas, com CD 20) ou derrotar um grupo de plebeus num combate treino, com dano não letal. Como apenas derrotar os camponeses não seria um desafio, exija uma condição específica que os personagens devem atingir para fazer o treino ser um sucesso, como vencer o combate em apenas 3 rodadas ou usando apenas armas simples.

Caso seja bem-sucedido em treinar os plebeus convocados, o grupo recebe a chance de rolar novamente um teste qualquer durante a parte 2 dessa aventura, representando a ajuda inesperada de alguém que conheceram neste momento. Para mais emoção, revele isso aos jogadores apenas no início da batalha!

4. Monstros à Espreita

Muitas fazendas estão abandonadas, as casas fechadas e os celeiros vazios. Os campos estão à míngua, com o mato tomando conta de tudo. A convocação chegou na época de colheita, mas, sem escolha, os trabalhadores partiram para a guerra. Em vez dos frutos, foram ceifar vidas. Tudo o que ficou para trás é desolação. Os dias transcorrem melancólicos, e as noites, perigosamente silenciosas...

Goblinoides podem ter tomado conta dos casebres na ausência dos moradores, atacando os grupos em viagem para roubar armas ou outros objetos de valor. Invariavelmente, estas criaturas atacam à noite, protegidas pelas sombras. O grupo pode ser emboscado por eles. Em geral, durante um ataque, haverá dois ou três goblins para cada aventureiro.

Se, após a investida dos monstrinhos, todos os goblins acabarem mortos, a coisa termina aqui e a viagem segue sem novos percalços. Porém, se pelo menos metade for poupada (mesmo depois de apanharem um pouco) pela misericórdia dos heróis, um dos goblins irá se dirigir ao grupo, dizendo:

— Vocês também fedem, mas não tanto quanto aqueles Puristas. Grak só conhece uma forma de agradecer.

O goblin procura pelos bolsos por um tempo e enfim puxa de dentro das vestes um cordão tosco feita com tripas de algum roedor, penas e um dente na ponta.

— Se derem de cara com um daqueles Colossos, mostrem isso pra eles e gritem: An'za'thragh. At hak! Pode ser que eles entendam. Ou pode ser que pisem em vocês ainda mais forte...

Dito isso, ele foge. Se um dos personagens for fluente em goblinoide, reconhecerá a sentença (apesar do sotaque terrível) como um pedido para os aventureiros não sejam atacados, já que estão de certa maneira lutando por todas as raças.

Essa artimanha será útil mais tarde na aventura (mais especificamente, na cena 6 da parte 2).

5. A Cidade Grande

Apenas quando o grupo contornar a Floresta dos Basiliscos e cruzar o Rio da Fortitude é que será possível conceber a dimensão do conflito.

Toda a região ao norte do rio está tomada por acampamentos, cada um deles reunindo entre cem e duzentos guerreiros, além de ferreiros, mascates, acompanhantes, tratadores de animais e toda a sorte de mercenários. Florestas inteiras são derrubadas para alimentar as fogueiras enquanto milhares esperam pelo agrupamento das tropas.

A própria Villent está inchada, com três vezes sua população normal. A segunda maior cidade de Deheon, perdendo apenas para a capital, fervilha em atividade. A economia local estava enfraquecida por décadas devido a sombra de uma invasão provinda de Yuden. A ameaça constante forçava a nobreza a investir pesadamente em exércitos, armamento, muralhas e torres. Mas agora, protegida pela Fenda, ela fervilha em atividade.

Villent é uma cidade impressionante — em alguns aspectos, mais até que a própria capital. Com um fosso largo protegendo as muralhas internas e os três portões principais, acessíveis apenas através de pontes levadiças, suas muralhas externas são tão altas que os guardas no topo delas parecem pequenos pontos contra o céu.

Decorando as muralhas, os estandartes da cidade trazem o escudo dourado com a face de um urso de elmo, símbolo de Karl Villent, o paladino que a fundou quatro séculos atrás. Inúmeras estátuas estão espalhadas por toda parte. Mostram cidadãos famosos das duas raças que a construíram, pedra por pedra: humanos e anões.

A riqueza da população fulgura em cada via. Todas são calçadas com pedras de cores diversas, organizadas em mosaicos impressionantes. Dentre os inúmeros casarões, três castelos se destacam pelo tamanho. O maior deles, no coração da cidade, é o monumental Castelo de Villent.

No alto de sua torre mais alta, tremula a bandeira negro-dourada do Urso.

Desafios de perícia

Desafios de perícia funcionam como testes de perícia estendidos (***Tormenta RPG***, **Capítulo 10: O Mestre**), mas permitem maior interação narrativa dos jogadores. Para fazer um desafio de perícia, comece descrevendo aos jogadores o que eles precisam fazer, de maneira clara. Então, estabeleça o número de sucessos necessários (que deverá ser alcançado antes de três falhas) e uma classe de dificuldade para os testes, como num teste de perícia estendido. Se quiser um "desafio mais desafiador", faça a CD ser cumulativa, aumentando em +2 a cada teste realizado!

Um desafio de perícias funciona por rodadas. A cada rodada, cada jogador faz um teste. A ordem não importa, então estabeleça algo simples como sentido horário. Para fazer seu teste, o jogador deve escolher uma perícia e descrever como seu personagem a usa para ajudar o grupo a superar o desafio. O mestre julga se aquele uso é possível ou não. Além disso, de acordo com a interpretação, a descrição ou as circunstâncias, pode fornecer bônus ou penalidades ao teste. Não é possível escolher uma perícia que algum outro jogador já tenha usado.

Após o teste, o mestre descreve o que aconteceu e as consequências do sucesso ou falha. Se, ao fim de uma rodada, o número de sucessos ainda não tiver sido alcançado, uma nova rodada se inicia. Três falhas indicam uma falha completa, o que termina o desafio (com possíveis consequências negativas para o grupo).

Essa mecânica tem como objetivo não deixar o jogo parado! O mestre deve deixar os jogadores interpretarem e realizarem cenas cinematográficas e divertidas e, se necessário, ajudá-los com sugestões. Por outro lado, jogadores que demorarem demais para pensar durante seu teste, ou que sugerirem coisas que o mestre julgue absurdas ou sem sentido, podem sofrer uma falha automática.

Exceto por Valkaria, Villent é o melhor lugar do reino para se armar para o conflito. Aqui, todos que procurarem irão encontrar as armas, pergaminhos e equipamentos que quiserem. O grupo também pode realizar algumas missões exploratórias menores (como as mencionadas na *Gazeta do Reinado,* nesta mesma edição). Conhecer as cercanias de Villent pode garantir um bônus em testes sociais durante a cena "Encontro com o Arquiduque", a seguir.

Após algum tempo perambulando por aqui, o grupo ouvirá uma voz chamando por eles. Para a surpresa de todos, se deparam com um homem que, apesar de diferente de outrora, será rapidamente reconhecido: é Garren Zamark! Os meses de viagens através do Reinado também endureceram o bardo — em vez do aspecto esnobe e das roupas pomposas, ele está mais magro e confiante, e vestido de forma prática, com uma camisa simples e calças surradas.

Após os cumprimentos, ele irá se aproximar, dizendo:

— Não sabem o quanto fico feliz em vê-los aqui. Cruzei metade do mundo, mas nunca esqueci o que fizeram por mim naquela noite. Chegou a hora de retribuir. Venham! Hoje, serão hóspedes em minha casa!

Zamark vive em um sobrado grande e um tanto decadente, mas que já teve certa opulência no passado. Na casa, haverá quartos para todos, além de uma refeição singela e a possibilidade de tomarem um banho quente preparado pelos serviçais.

O bardo poderá dar detalhes sobre os últimos acontecimentos da guerra (inclusive, apresentando várias páginas e recortes da Gazeta do Reinado) e também do estado atual dos demais reinos da coalizão. Em dado momento, irá comentar sobre um importante encontro que terá no dia seguinte.

— Será algo rápido, é claro. Meu falecido pai,* Sir *Kurt Zamark, foi escudeiro de* Sir *Bradwen há mais de quarenta anos. Graças a isso, consegui um encontro pessoal com ele. E ficaria imensamente feliz em tê-los comigo.

6. Encontro com o Arquiduque

O jeito exagerado de Garren volta à tona com a proximidade do encontro. Preocupado em causar uma boa impressão ao velho Arquiduque Marechal, o bardo irá se vestir com suas melhores roupas, incluindo uma capa com o velho brasão da Casa Zamark (uma harpa em um escudo negro). Também irá providenciar vestimentas mais adequadas aos heróis, caso não as tenham.

— Meu pai serviu* Sir *Bradwen por um breve período, mas o suficiente para ser lembrado. As circunstâncias acabaram colocando o cavaleiro da Lança Dourada na liderança de toda a Aliança do Reinado! É uma oportunidade única de elevar o nome de minha família. E isso pode ser bom para vocês, também.

Os aventureiros podem questionar as motivações de Garren, mas ele de fato está entusiasmado com a possibilidade de ascensão social de sua casa e fará de tudo para mostrar o quanto isso é importante. Tanto que parece ter esquecido que todos estão marchando para uma guerra sangrenta que irá vitimar milhares de pessoas... Personagens treinados em Conhecimento (nobreza) sabem que, de fato, um encontro como este não pode ser ignorado.

O encontro se dará no salão principal do Castelo de Villent. Lá, além do próprio *Sir* Bradwen, estarão presentes outros três membros do conselho — os anões Helloram e Garanimm e a paladina de Valkaria, Aurana — e inúmeros outros convidados, a maioria formada por nobres, oficiais militares, clérigos de Valkaria e Khalmyr e mestres de guildas de ferreiros ou mercadores. A reunião tratará apenas de burocracias, girando ao redor dos números de soldados acampados na região e das provisões necessárias para mantê-los.

Os jogadores podem oferecer sua opinião, especialmente se forem treinados em perícias úteis. Também podem aproveitar a oportunidade para firmar alianças com pessoas notáveis do Reinado e que podem ser importantes ao longo da campanha. Quaisquer bônus recebidos durante as buscas pela cidade na cena 2.3 desta aventura podem ser gastos aqui. Se os jogadores não demonstrarem interesse, apenas descreva que horas de discussão tediosa se passam, até que por fim a reunião termina e um banquete começa.

Durante a festa, *Sir* Bradwen irá passar ao lado do grupo e Garren fará as honras em apresentá-los. O Arquiduque irá demorar um pouco para se recordar de Zamark, mas uma vez relembrado, irá conversar com o grupo, dando atenção a todos.

O Arquiduque é um homem extremamente educado e formal. É severo, mas justo, e embora exija ser tratado com o respeito que seu cargo demanda, jamais é arrogante. Ele possui um vasto conhecimento em diversos assuntos. Poderá, inclusive, ter ciência de algumas das aventuras anteriores dos heróis, citando seus maiores feitos em campanha e pedindo detalhes sobre as conquistas do grupo. Use este encontro para criar empatia dos jogadores em relação ao Arquiduque Marechal.

A outra função do encontro é mostrar aos jogadores como identificar os oficiais de alta patente do exército inimigo. Lança Dourada irá frisar algumas vezes que, se tiverem a oportunidade, os heróis devem se adiantar à formação e procurar neutralizá-los. Isso poderá fazer a diferença entre a vitória e a derrota quando Deheon enfim marchar contra Yuden.

Após a festa, os aventureiros estarão livres até o grande dia.

Parte 2: A Batalha do Baixo Lörvaen

Em que os personagens marcham para a batalha do front ocidental

O inverno enfim termina e é chegado o dia de lutar. Os estandartes foram convocados, e as companhias de soldados se colocam em marcha. Milhares avançam pelas estradas e campos, atravessando Bielefeld e, dali, invadindo o reino inimigo.

O pisotear de tantas pessoas transforma as estradas em lamaçais e destrói a relva dos campos. A onda humana consome toda a caça, confisca todas as plantações, faz secar os poços. E marcha. O destino: Kannilar, a capital de Yuden.

O Líder

Desde o desaparecimento da Rainha Shivara, o posto de comandante do Exército Real de Deheon foi assumido pelo Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada (humano, Nobre 7/Cavaleiro 10, LB). Os membros da família Lança Dourada têm lutado desde a Grande Batalha, e Sir Bradwen honra essa ascendência.

Um homem de estirpe e valor, confortável tanto em salões da nobreza quanto em acampamentos militares, *Sir* Bradwen possui ombros largos e postura altiva. Está na casa dos 70 anos, fato percebível apenas pelo grisalho de seu vistoso bigode. Em campo, luta a cavalo, trajando uma armadura magnífica e a lança pela qual sua família é conhecida — uma arma mágica com mais de mil anos.

Não há resistência neste primeiro movimento. Em vez disso, os batalhões Puristas recuam e se posicionam na planície do braço menor do Rio Lörvaen. São tantos que parecem preencher o horizonte. Perfilados, em um silêncio que apenas o mais coordenado e terrível exército do mundo poderia fazer, esperam.

A hora chega.

Esta é a maior batalha da história recente de Arton. As duas nações mais ricas e poderosas do Reinado finalmente medirão forças. E não apenas isso. Deheon precisa demonstrar a todos que ainda é digna do título de Reino-Capital. Por isso, decidiu agir diretamente na fonte do problema e avançar em direção ao centro de comando adversário.

Porém, não fez isso de maneira descuidada. Reconhecendo o poderio militar do inimigo, o Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen se uniu ao exército de Bielefeld, liderado pelo monarca do reino, o jovem Rei Khilliar Janz. Ou ao menos foi isso que Deheon quis que Yuden acreditasse.

Na última hora, a ofensiva foi divida em duas frentes, a das tropas de Deheon e outra de Bielefeld. Nesta, o Rei Khilliar cede seu papel de líder em prol do muito mais experiente *Sir* Alenn Toren Greenfeld. Ao Alto Comandante dos Cavaleiros da Luz coube enfrentar o General Klinsmann, de Warton.

Já o grande inimigo, o General Máximo, Hermann Von Krauser, ficará sob ataque do experiente *Sir* Bradwen.

E vocês lutarão ao lado dele.

1. Choque dos escudos

Sir ***Bradwen passa a galope diante de vocês, trajando uma armadura brilhante, repleta de medalhas, e um manto azul profundo, que ostenta o símbolo do Reinado.***

Ele faz um discurso, talvez o último e mais importante de suas vidas, mas é impossível ouvir qualquer coisa frente ao barulho de dezenas de milhares de pessoas se mexendo e murmurando preces aos deuses.

Vocês estão no meio de uma formação, e a tensão crescente frente aos exércitos inimigos faz com que cada um ali seja, ao mesmo tempo, pequeno e imenso. Covarde e corajoso.

A Lança Dourada aponta para o cerne do exército inimigo. E, com dois gritos — um marcial e seco nos batalhões Puristas, outro confuso e diverso nas companhias de Deheon —, tudo começa. As tropas avançam.

É a guerra.

As formações se chocam, e logo a ordem dá lugar ao caos. A partir desse momento, tudo em volta dos personagens começa a se transformar em carnificina.

Caso um jogador tenha alguma ideia para antes da luta, como discursar para as tropas, espionar o front inimigo, preparar uma trincheira, etc., permita que faça isso com um teste de perícia simples. Em caso de sucesso, o jogador ganha um bônus que poderá usar nas próximas cenas da batalha. O bônus deve ser coerente com a ação que o personagem fez e, em termos de regras, equivalente a um ponto de ação.

Se o jogador preparou uma trincheira, por exemplo, poderá ganhar um ponto de ação a ser gasto durante a batalha apenas para aumentar sua classe de armadura.

Você pode resolver a batalha de duas maneiras. A mais simples é usar as regras de combate em massa, colocando o grupo contra diferentes tipos de Puristas. Entretanto, esta batalha tem um resultado definido no cânone de *Tormenta*, e os personagens não serão capazes de alterá-la. Ou seja, independentemente do que consigam, os pontos de vitória irão pender para o lado de Hermann Von Krauser.

Se você achar isso frustrante para os jogadores, pode resolver a batalha com uma sequência de cenas. Isso também não mudará o desfecho da batalha, mas permitirá que os personagens consigam vitórias avulsas que terão consequências mais tarde — além, é claro, de derrotar Puristas e salvar vidas. O que, considerando a situação, já é muita coisa!

As regras de combate em massa são descritas na coluna *Caverna do Saber* da *Dragão Brasil 130*. Caso você prefira resolver a batalha com uma sequência de cenas, a seguir estão várias sugestões. Fique à vontade para criar outros encontros. Não há um número limite — em termos de história, a batalha é gigantesca, então pode continuar enquanto os jogadores estiverem se divertindo!

Caso o grupo tenha treinado os camponeses na cena 3 da parte 1, diga para os jogadores que cada um deles poderá rolar novamente um teste qualquer realizado durante a batalha.

2. Destruir formação

O grupo recebe ordens de quebrar uma formação Purista que está bloqueando o avanço do exército aliado. Escolha inimigos Puristas e faça um combate simples. Para transmitir a noção de caos da batalha,

O Alto Comandante da Ordem da Luz e sumo-sacerdote de Khalmyr, Sir Alenn Toren, na batalha do Baixo Iörvaen

peça para um jogador rolar um dado qualquer no início de cada rodada. Em caso de resultado ímpar, os personagens sofrem 2d6 pontos de dano, de um virote de besta, pedra de catapulta, carga de cavaleiro, explosão mágica, etc. Em caso de resultado par, recebem +2 em jogadas de ataque durante a rodada ou uma cura de 1d8+1 PV, por um aliado que surge, luta ao lado do grupo por alguns instantes, e então é tragado para outro front da batalha.

Se os personagens vencerem o combate, chamam a atenção de um oficial aliado, o que pode ser útil mais tarde na campanha (escolha um PdM recorrente).

3. Derrotar oficial

Corte a cabeça, e o monstro inteiro morre. O grupo recebe o comando de derrotar um comandante Purista específico (veja as colunas *Chefe de Fase* nas edições anteriores da *Dragão Brasil* para fichas variadas ou crie seu próprio vilão). Isso é parecido com a cena anterior, exceto que o objetivo não é derrotar todos os inimigos, mas sim um específico.

Para deixar as coisas mais emocionantes, peça para um jogador rolar 1d6 no início de cada rodada. Num resultado "1" ou "2", reforços inimigos chegam para proteger o oficial. Ou seja, quanto mais tempo o grupo levar para derrotar o comandante Purista, mais difícil será a luta.

Se os personagens derrotarem o oficial, podem saquear o corpo dele, ganhando um item mágico coerente.

4. Defesa aguerrida

Um batalhão Purista avança contra um ponto estratégico aliado, uma pequena elevação na qual oficiais de Deheon traçam táticas e clérigos de Lena curam feridos. Os personagens são chamados às pressas para impedir o avanço inimigo.

Mais uma vez, prepare um combate contra inimigos Puristas. Faça este um combate especialmente difícil, ao ponto de ser quase impossível de ser vencido. A questão é que os personagens *não precisam* derrotar os agressores, apenas resistir por 1d4+2 rodadas. Faça um jogador rolar o dado; os personagens sabem quanto tempo precisam aguentar, pois podem ver os reforços aliados chegando.

Se os personagens resistirem pelo tempo exigido (ou, se por um golpe de sorte, derrotarem todos os inimigos), recebem uma rodada de cura dos clérigos que recém protegeram (cada jogador recebe 4d8+9 PV). Além, é claro, dos agradecimentos de todos que salvaram!

5. Resgate heroico

Um nobre, oficial ou clérigo aliado é capturado por Puristas. Os personagens precisam derrotar os Puristas, pegar o aliado inconsciente e levá-lo até segurança das linhas aliadas. Se você jogar com tabuleiro, estabeleça que o grupo deve carregar o aliado até o fim dele. Caso contrário, estabeleça uma quantidade de ações de movimento que os personagens devem usar para chegar a segurança.

Em qualquer um dos casos, coloque novos inimigos a atacar o grupo a cada rodada. Os inimigos nunca terminam — assim, cabe aos jogadores achar um equilíbrio entre atacar os Puristas, para diminuir a quantidade de ataques que eles mesmo sofrem, e gastar ações de movimento para chegar à segurança.

Se os personagens resgatarem o aliado, recebem 1 ponto de ação pelo ato heroico.

6. Arma de destruição em massa

Um colosso de guerra — as assustadoras máquinas de guerra Puristas — avança perto de onde os personagens estão, massacrando os aliados com sua espada gigantesca, tiros de balestra e fumaça tóxica. Soldados comuns não têm chance contra a monstruosidade — os heróis precisam agir!

O colosso provavelmente será um inimigo terrível demais para o grupo. Se os personagens pouparam os goblins na cena 4 da parte 1, poderão falar com os goblins. Peça para o porta-voz do grupo fazer um teste de Diplomacia com CD 20. Se ele for bem-sucedido, os goblins fazem uma maçaroca com as peças do colosso que faz o construto ficar atordoado por 1d3 rodadas.

A artimanha funciona só uma vez. Os goblins que trabalham dentro dos colossos vivem suas vidas inteiras sob as ordens dos Puristas, e não estão dispostos a se arriscar muito em nome de um bando de desconhecidos.

Se os personagens derrotarem o colosso, ou pelo menos segurarem-no por 1d4+2 rodadas, permitem que muitos aliados fujam. Receberão bônus na parte 3 da aventura (a ser publicada na próxima edição da revista).

7. Lança quebrada

Após a cena contra o colosso, ou após um número de turnos de batalha à sua escolha, caso você esteja usando as regras de combate em massa, notícias alarmantes chegarão ao grupo. De alguma forma, *Sir* Bradwen desapareceu em meio à turba. Sem liderança, as tropas começaram a agir por conta própria ou debandar, e aos poucos todo o exército de Deheon começou a recuar.

Faça um último combate aqui — um que o grupo não pode vencer. A cada rodada, coloque mais Puristas no campo de batalha. Os personagens precisam fugir (mais uma vez, chegando ao fim do tabuleiro ou gastando um número determinado de ações de movimento). Se quiser deixar as coisas mais complicadas — mas mais emocionantes — coloque um número de aliados caídos, que os personagens podem tentar alcançar e carregar para fora, enquanto eles mesmos escapam.

A situação é desoladora. Em volta, centenas de soldados feridos tentam escapar à pé ou à cavalo. Passam por cima de cadáveres, pisoteiam estandartes caídos. E o quadro horrendo se estende por toda a planície.

Ainda há soldados lutando, mas em batalhas esparsas, cujo futuro vencedor é incerto. Não há mais volta.

Inexplicavelmente, e terrivelmente, a Aliança do Reinado é derrotada.

Esta parte da aventura termina com o fim da batalha e a fuga do grupo e do exército de Deheon. É um encerramento amargo, mas não é o fim. A aventura continua, na *Dragão Brasil 142*, com... o Resgate de Lança Dourada!

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

O Santuário das Cartas

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age*, *Dungeons & Dragons*, *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo.

O Santuário das Cartas pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

A prova

O grupo de aventureiros está prestes a receber de seu contratante uma grande missão, mas antes ele deseja testar as habilidades deles! O desafio pode ser usado para reunir todos os personagens na primeira sessão de jogo. Ou talvez já sejam veteranos e o contratante deseje checar se a fama e competência deles não foi exagerada pelas histórias dos bardos.

O contratante pode ser qualquer um: a rainha, um mago, a divindade do caos disfarçada... o ideal é usar *O Santuário das Cartas* como prelúdio para alguma outra aventura. O desafio que os personagens devem enfrentar é simples: atravessar um santuário, composto por quatro "casas", onde encontrarão monstros e armadilhas. Caso consigam vencer os testes de todas as quatro casas, receberão metade do pagamento adiantado de sua próxima missão e serão considerados aptos a participar dela.

Quando o grupo tenta obter mais informações sobre onde fica o tal santuário, o contratante retira um baralho de dentro de sua bolsa. Ele separa quatro ases, embaralhando-os e formando com eles uma pilha sobre a mesa mais próxima. Então explica que cada carta pescada leva a uma casa, e que cada casa é mais facilmente vencida pelas habilidades de um tipo de aventureiro em específico. O contratante, no entanto, não revela mais nada além disso.

A ordem das casas a ser visitada é aleatória. Você pode embaralhar quatro ases de um baralho e pedir a um dos jogadores que remova a carta no topo da pilha.

O grupo será levado então para a casa que corresponde à carta sacada. Quando completar o desafio, será levado de volta ao contratante e poderá escolher entre imediatamente sacar outra carta ou desistir da missão.

Casa de Espadas

A carta que leva a esta casa é um ás de espadas. Os personagens são teletransportados para uma arena circular subterrânea, com o chão coberto de areia. A única saída possui uma grade e leva, na verdade, à jaula de um monstro. Alguns instantes após os personagens chegarem, a grade se abre e o monstro entra para enfrentá-los. O monstro é um guardião, não pode ser domado e deve ser escolhido entre criaturas do bestiário que representem desafio para o grupo e tenham alguma forma de resistência ou imunidade à magia.

Casa de Copas

A carta que leva a esta casa é um ás de copas. Os personagens são teletransportados até uma sala vazia. A única saída é um escorregador mágico que se fecha imediatamente caso mais de uma pessoa tente entrar ao mesmo tempo. Só abre de novo quando quem entrou sai do outro lado. O escorregador arremessa quem o usa numa nova sala, fazendo a pessoa cair a partir do teto e causando dano pela queda. A nova sala é um cômodo completamente tomado por mortos-vivos! Podem ser quaisquer mortos-vivos com um desafio adequado ao seu grupo. A única maneira de se mover na sala é destruindo as criaturas e criando mais espaço. Cada personagem cuspido pelo escorregador, a menos que altere sua trajetória de alguma forma, cai sempre no mesmo lugar e, além de tomar dano, causa dano a qualquer um que esteja embaixo. Não há saídas na nova sala. A única maneira de vencer é destruir todos os inimigos no cômodo.

Casa de Paus

A carta que leva a esta casa é um ás de paus. Os personagens são teletransportados ao alto de uma torre flutuando no céu, próxima às nuvens. A torre não existe no mundo de origem dos personagens e fica numa outra dimensão. Cair dela leva a uma queda infinita por toda a eternidade. As nuvens são carregadas de eletricidade e, a cada turno, um dos jogadores é atingido aleatoriamente por um relâmpago, que causa uma pequena quantidade de dano. No céu, há um mago encapuzado, cavalgando qualquer tipo de monstro alado ou capaz de voar. O mago ameaça o grupo, dizendo que sua magia é muito superior e que ele tomará as almas de todos. Eles podem lutar contra o mago, mas quaisquer golpes atingem a montaria. Seu "cavaleiro" é na verdade um boneco de pano amarrado na sela, sobre o qual foi projetada uma ilusão mágica. O verdadeiro mago está invisível, levitando magicamente acima dos personagens, protegido contra os raios e usando ventriloquismo mágico para projetar sua voz! Se houver um usuário de magia no grupo, ele logo entenderá o truque que está sendo utilizado, mas para isso é preciso que alguém seja bem sucedido num teste relacionado à força de vontade ou aos sentidos para enxergar além da ilusão (ou descobrir a farsa de alguma maneira). É possível tentar revelar a localização do mago com novos testes, ouvindo sua voz e observado seu movimento entre as nuvens. Se o mago inimigo for ferido, ou se suas magias de invisibilidade e levitação forem anuladas, se renderá e o desafio terá sido completado.

Casa de Ouros

A carta que leva a esta casa é um ás de ouros. Os personagens são teletransportados até uma sala onde há uma grande moeda flutuando ao centro. Pegar a moeda abre a passagem secreta que leva a uma rampa inclinada, mas descer a rampa, por sua vez, ativa uma armadilha! Uma gigantesca pedra desaba do teto e rola pela rampa, esmagando todos no caminho e causando muito dano. É possível correr mais do que a pedra, mas isso exige testes de destreza ou agilidade: um para correr e outro para saltar o fosso posicionado ao final da rampa. Se houver um ladino, elfo ou explorador experiente no grupo, poderá fazer um teste para perceber a armadilha antes de ativá-la. Jogar qualquer objeto na rampa faz a pedra desabar e rolar até o fosso, criando uma ponte para seguir até a sala seguinte. Caso os personagens consigam chegar até lá, terão vencido o desafio.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

Mais alto, mais longe, mais rápido: a heroína mais poderosa da Marvel para M&M e 3D&T!

Carol Danvers é a Capitã Marvel, a personagem mais poderosa do Universo Cinematográfico Marvel. Pilota da Força Aérea Americana, membra da Starforce Kree e Vingadora, Carol é durona e eficiente — e tudo isso sem deixar de ser bem-humorada!

Anos de velocidade

Desde criança, Carol Danvers se interessava em ir além. Escapava da vida difícil com a família através de máquinas cada vez mais velozes. Isso a levou a buscar a Força Aérea Americana, na tentativa de ser uma das primeiras mulheres a atuarem como pilotos de combate. Embora a busca tenha sido infrutífera, levou Carol a conhecer a Doutora Lawson e seu Projeto Pégaso.

Sob a orientação de Lawson, Carol se tornou piloto de testes de um projeto que tinha como objetivo encerrar guerras. Nesse período, os laços de Danvers e Maria Rambeau se estreitaram ainda mais, com a futura Capitã ajudando a criar a filha da amiga, Monica. Entre a admiração por Lawson e o apoio de Rambeau, Danvers parecia finalmente ter encontrado seu lugar no mundo.

Entram os kree

Após um acidente testando um motor experimental de Lawson, Carol ficou gravemente ferida e foi levada pelos alienígenas kree. Após um transplante, ela foi treinada a mando da Inteligência Suprema para servir o império em sua guerra contra os alienígenas metamorfos skrull. Sem suas memórias e sob o codinome Vers, ela seguiu uma fiel guerreira kree até ser levada de volta à Terra e à vida que deixou lá. A partir daí, as decisões de Carol podem impactar tanto a vida dos humanos quanto as dos kree e dos skrull.

Nos quadrinhos

A história de Carol Danvers nos quadrinhos é mais longa, tortuosa e conturbada do que a apresentada nos cinemas. Filha do ex-militar Joe Danvers e da campeã kree Mari-Ell, ela cresceu nos subúrbios ao norte de Boston. A Danvers mais jovem fazia questão de trabalhar com tanto afinco quanto seus dois meio-irmãos nos projetos familiares, para conquistar a atenção do pai.

Sempre com os olhos nos céus, Carol queria ser uma astronauta. Ela chegou a ir até Cabo Canaveral pegando caronas para assistir uma decolagem. Infelizmente, o machismo de seu pai atrapalhou. Quando o dinheiro apertado só permitia que um dos filhos fosse para a faculdade, um dos meio-irmãos mais velhos foi escolhido apesar da filha mais nova ter notas melhores.

A busca de um diploma a fez se afastar do pai e entrar para a Força Aérea Americana aos 18 anos, onde poderia também se tornar piloto. Ela se adaptou bem à carreira militar, se tornando parte de um grupo de operações especiais e atuando em missões de alto nível ao lado de figuras como Ben Grimm (o Coisa) e Natasha Romanov (a Viúva Negra).

Com o tempo, a NASA adquiriu interesse em Danvers. Ela deixou a Força Aérea na patente de coronel, se tornando a chefe de segurança mais jovem da história da agência. Nesse cargo, encontrou o herói kree Mar-Vell, ajudando-o em várias situações. Um acidente durante uma das batalhas de Mar-Vell concedeu poderes similares aos dele a Carol.

Quando descobriu seus poderes, Carol assumiu o nome Ms. Marvel e se envolveu em aventuras sozinha, com Mar-Vell e com os Vingadores. Em um combate com Vampira, teve seus poderes e memórias completamente drenados. Embora Charles Xavier tenha conseguido restaurar parte dessas memórias, ela perdeu a conexão emocional com elas. Mesmo sem poderes, Danvers ajudou muito os X-Men nessa época. Por conta disso acabou raptada pelos alienígenas da Ninhada, que usaram um raio de evolução e despertaram seu potencial oculto, devolvendo seus poderes e tornando-a ainda mais forte, quando assumiu o nome Binária.

Com o tempo, seus poderes voltaram a seus níveis iniciais e Carol retornou aos Vingadores, voltando a adotar o manto de Ms. Marvel. Após encontrar Mar-Vell ressuscitado pela Força Fênix e presenciar seu sacrifício, Carol percebeu o quanto ele significava em sua vida e adotou para si seu nome, se tornando finalmente Capitã Marvel.

Usando Carol na sua mesa

Qualquer história com alienígenas pode ser temperada pela presença de Carol, especialmente como líder da Tropa Alfa (veja abaixo). Como uma heroína extremamente poderosa, ela também é um excelente escolha para enfrentar o grupo em um mal entendido.

Uma ideia pouco convencional que pode funcionar em um jogo baseado no universo Marvel é usar um vilão controlador de mentes (como o Homem Púrpura) para assumir controle de um alienígena poderoso (como Broly, que apresentamos na edição anterior). Diante desse inimigo, a Capitã Marvel pede a ajuda dos personagens dos jogadores. Se ela acabar sob o controle mental do vilão, você tem a opção de colocar os personagens dos jogadores contra Carol e Broly ao mesmo tempo!

3D&T 33N

F5 (esmagamento), H4, R4, A4, PdF6 (luz), 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (PdF, Dano Gigante, Amplo), Especializações (Blefar, Intimidar, Pilotar), Voo.

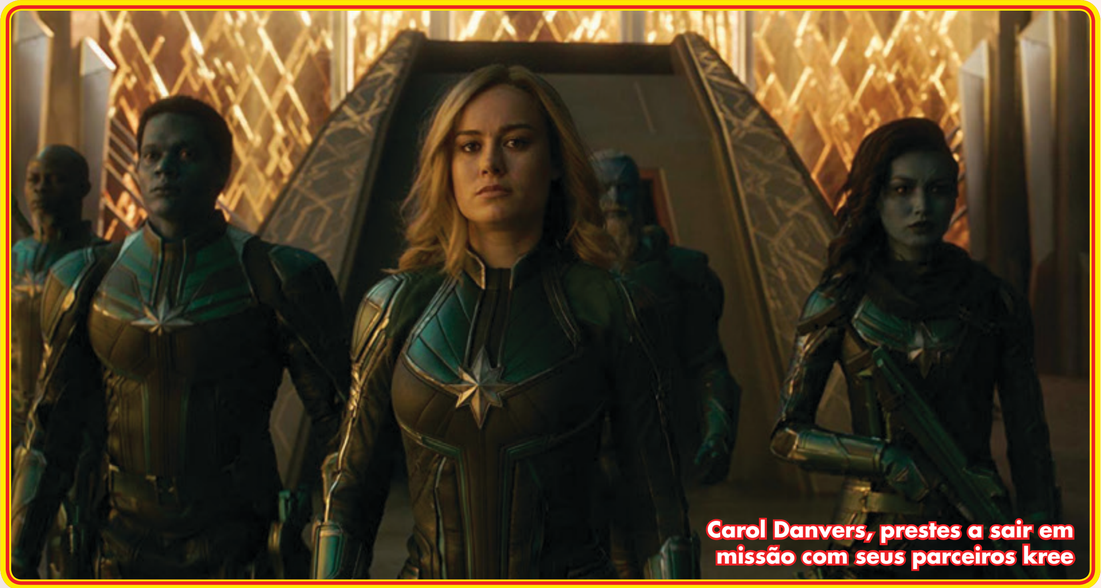
Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

M&M NP 15

For 15, Vig 10, Agi 3, Des 2, Lut 10, Int 2, Pro 3, Pre 3

Perícias: Acrobacia 3 (+5), Combate à Distância (raio fotônico) 5 (+15), Combate Corpo-a-Corpo (desarmada) 5 (+15), Enganação 8 (+11), Especialidade (hierarquia militar) 8 (+10), Intuição 7 (+10), Intimidação 9 (+12), Percepção 7 (+10), Persuasão 7 (+10), Tecnologia 3 (+5), Tratamento 3 (+5), Veículos 23 (+25).

Vantagens: Ação em Movimento, Ambiente Favorito (aéreo), Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Veículos), Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Veículos), Rolamento Defensivo 7, Tolerância Maior.



Carol Danvers, prestes a sair em missão com seus parceiros kree

Poderes:

• **Traje Kree** (17 pontos)

Vantagem: Ferramentas Aprimoradas, Compreender 3 (idiomas), Imunidade 10 (suporte vital)

Poderes Fotônicos (70 pontos)

• **Raio de fótons** (Dano à Distância 15) - 30 pontos

• **Campo de força** (Resistência Impenetrável 10) - 10 pontos

• **Voo 15** - 30 pontos

Ataque: Iniciativa +7, desarmado +15 corpo-a-corpo, dano 15, raio de fótons +15 à distância, dano 15

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +15, Aparar +12, Resistência +17, Vontade +15.

Total: Habilidades 96 + Vantagens 16 + Perícias 44 + Defesas 26 + Poderes 87 = 269.

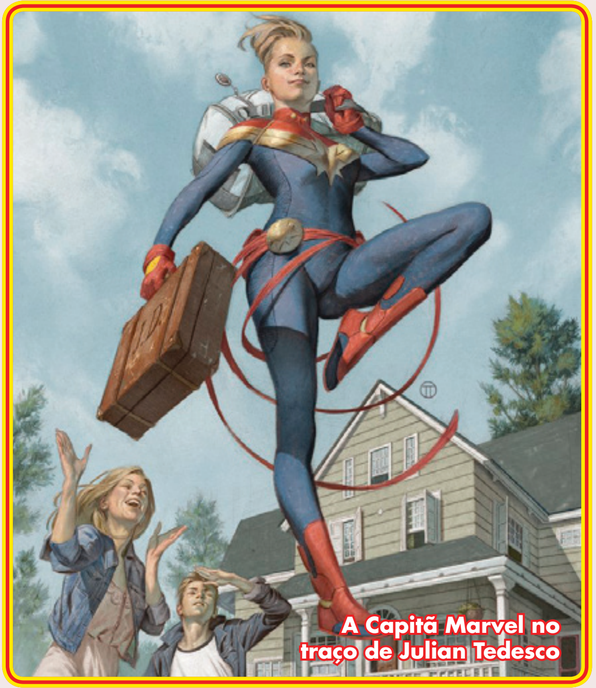
Complicações:

Adrenalina: Carol está sempre em busca de desafios, tentando ir além.

Emoções: Carol não é o ideal do guerreiro kree racional. Ela segue o coração com mais frequência do que a razão.

Perda de Poder: é bem frequente que Carol perca seus poderes nos quadrinhos. Isso a deixa com For 2, Vig 2 e Lut 3.

Responsabilidade: não importa o momento da vida de Carol, ela está sempre envolvida com organizações poderosas ou tentando proteger aqueles que ama.



A Capitã Marvel no traço de Julian Tedesco

Variações

Mesmo estando com o manto de Capitã Marvel há relativamente pouco tempo, Carol tem algumas variações interessantes nos quadrinhos que podem ser incluídas para que ela se encaixe melhor na sua mesa de jogo.

Tropa Alfa

Nos quadrinhos, Carol se torna líder do programa espacial Tropa Alfa. Isso é um Benefício de autorizações de segurança e com recursos disponíveis equivalentes a 5 graduações do Benefício Riqueza. Em *3D&T*, é Patrono.

Binária

Nos quadrinhos, Carol é capaz de assumir uma "forma binária" superpoderosa ao absorver grandes quantidades de energia. No filme, esse parece ser o seu nível de poder padrão. Para refletir a forma binária, você pode diminuir o PL de Carol para 13. Suas estatísticas em PL 15 já são equivalentes a esse poder, mas só ficam disponíveis com o uso de Absorção de Energia 13 (*M&M*, página 96). Em *3D&T*, considere isso uma forma de Poder Oculto que só fica disponível diante de grandes fontes de energia.

THIAGO ROSA

TESOUROS ANCESTRAIS

Guerreiros insetóides que não vieram da *Tormenta*? Conheça os temíveis...

THRI-KREEN

"Porcarias ininterruptas! Quero ser um kobold sarnento se esse não é o maior gafanhoto que já vi!"

— Katabrok, o Perspicaz

Naquela noite, acreditei que estava prestes a morrer. Estávamos seguindo para o Deserto da Perdição e montamos acampamento no sopé de uma das Montanhas Sanguinárias.

Durante a noite, um de nossos companheiros (Fartuf, um anão veterano de batalhas) estava de guarda, mas não percebeu a aproximação e o ataque furtivo de um grupo de nagahs, o traiçoeiro povo-serpente. O meio-elfo Nidris foi morto ainda durante o sono, e agora eles se preparavam para assassinar o restante de nós.

Acordamos sobressaltados. Borak e Faz-Grael agarraram suas armas, enquanto eu e Myrnneah decidíamos o que fazer. Não tive tempo para pensar muito; uma das nagahs lançou sobre mim uma magia que me imobilizou.

Pude apenas assistir à luta. Antes que Myrnneah conseguisse terminar os gestos necessários para executar sua magia, um dos nagah machos a acertou com um golpe de machado, arruinando o encantamento. Borak, Faz-Grael e Fartuf lutavam desesperadamente, mas nem sequer conseguiam acertar os golpes.

Quando a maga inimiga atingiu nosso sacerdote Borak, os outros se afastaram, disparando dardos. A princípio estranhei um ataque com armas tão fracas, mas então lembrei-me de um terrível detalhe: veneno. Myrnneah e (para a minha surpresa) Fartuf caíram atordoados pela peçonha. Seríamos presas das nagahs, ao que parecia. Possivelmente vendidos como escravos em alguma de suas cidadelas nas Sanguinárias.

Foi quando aquilo apareceu.

Algo saltou entre as nagahs e nós. Qualquer coisa similar a um louva-a-deus gigantesco, mas amarelo ao invés de verde (talvez adaptado para regiões áridas ou montanhas) e com partes do corpo estranhamente erradas.

A coisa-inseto atingiu a surpresa nagah maga com uma espécie de lança, enquanto os outros miravam seus dardos no novo inimigo. Para minha surpresa total, a criatura esquivou-se dos dardos! Em seguida, arremessou a lança contra um dos nagah guerreiros — jogando também, em veloz sucessão, duas grandes lâminas triangulares. Uma delas terminou sua viagem na garganta de um nagah; a outra errou seu alvo, retornando ao dono como um bumerangue.

Ferida, mas não acabada, a maga nagah lançou uma magia que pude reconhecer: o fulminante raio de desintegração! O monstruoso inseto se esquivou, mas o raio reduziu sua lança a pó. Não aparentando nenhum traço de medo, o louva-a-deus se lançou na direção do maga, atacando-a com garras e mandíbulas. Seus quatro braços terminavam em mãos providas de três dedos com garras; todas foram usadas para rasgar a maga, que caiu morta no mesmo instante.

Vendo sua líder tombar, os três nagahs restantes fugiram — cobrindo sua fuga com uma bomba de fumaça. Nada mais consegui ver, até que Faz-Grael recitou as palavras de um feitiço de vento para dispersar a nuvem. Quando voltamos a enxergar, encontramos ainda outro cadáver de uma nagah; suas costas rasgadas deixavam claro que fora vítima das garras do louva-a-deus. Deste, não vimos nem sinal.

Voltamos a ver nosso misterioso salvador apenas ao amanhecer seguinte, quando todos ainda se recuperavam do ataque. A coisa-inseto veio carregando os corpos dos dois nagahs que haviam escapado, terrivelmente mutilados. Jogou os corpos ao chão e, produzindo um som estranho com as mandíbulas, ofereceu-nos um odre de água. Entendi que o "barulho estranho" era, na verdade, uma tentativa da criatura usar suas mandíbulas para falar. Estava tentando dizer: "Amigo".

Com alguma dedicação, descobri que podia me comunicar com ele. Chamava-se Kyorkak, "guerreiro vingador" em seu idioma. Aprendi com ele vários aspectos interessantes de sua raça, o povo louva-a-deus chamado thri-kreen...

Corpo modificado

O thri-kreen não é uma evolução natural dos insetos, como pode parecer. De acordo com Kyorkak, os sábios de seu povo diziam que de onde vieram os kreen (que

significa povo, pessoa; thri-kreen quer dizer pessoa nômade, povo nômade), os antigos usaram o poder da mente para torná-los mais fortes e resistentes — o suficiente para suportar o clima árido e desértico do lugar.

Os kreen possuem quatro braços, mãos de três dedos (como se fossem três polegares), duas pernas fortes e capazes de saltos incríveis, e uma carapaça de quitina; além de fornecer proteção, evita a saída de água e dispersa o calor. A cabeça é provida de grande olhos (não são multifacetados, como os dos insetos) muito eficientes no escuro, com visão noturna tão acurada quanto a de um anão. Enormes antenas servem como órgãos auditivos e olfativos. A boca exibe uma complicada estrutura de mandíbulas. Sua respiração é feita através de orifícios localizados no tórax, entre os dois pares de braços (eles costumam proteger essa região com panos); dois órgãos internos servem como pulmões. Os kreen têm dois "corações", bombas de sangue pouco desenvolvidas.

São criaturas totalmente adaptadas para o deserto, sobrevivendo por vários dias sem comida e necessitando de pouca água. Curiosamente, Kyorkak ficava pouco à vontade perto de grandes quantidades de água, como rios e lagos.

Terríveis inimigos

O poder de combate dos kreen é assombroso. Mesmo desarmado, um deles está longe de ser indefeso: é capaz de atacar com todos os seus braços e mordidas, com uma velocidade incrível. Diversas vezes pude presenciar o efeito do veneno paralisante injetado pela mordida de Kyorkak, afetando inclusive anões, goblins e outras criaturas naturalmente resistentes a venenos.

Outra característica comum a eles é a agilidade sobre-humana. Kyorkak conseguia se esquivar de flechas atiradas contra ele com uma facilidade que deixava todos boquiabertos. Acertá-lo era coisa muito difícil, se ele não o quisesse.

Também era capaz de saltar a grandes alturas com facilidade — o que era muito útil, pois parecia incapaz de usar escadas de mão ou escalar muros ou paredes. Certa vez o vi saltar de uma margem à outra de um rio com treze metros de largura sem nada sofrer.

Sono? O que é isso?

Outro fato curioso sobre Kyorkak: ele nunca dormia, nem entendia porque necessitávamos de repouso. Demorei muito para convencê-lo que dormir era para nós uma necessidade vital, como comida e água, e não um "vício". Sua raça era ativa 24 horas por dia. Talvez por isso sua longevidade seja tão pequena — apenas 25 anos, em média. Água é um dos bens mais valiosos para os kreen, assim como os seus companheiros de raça ou de aventura (algo difícil de entender: eles usam a mesma palavra para designar ambos).

Embora capaz de entender a nossa língua, era muito difícil para Kyorkak pronunciar algumas palavras. Seu sistema vocal não parecia apropriado para isso. Algumas palavras demoravam minutos inteiros para serem "faladas", e mesmo assim exigiam muita atenção do ouvinte.

Carnívoros, os kreen comem qualquer tipo de carne. Não dispensam nem mesmo humanoides (Kyorkak contou-me certa vez em segredo, longe de Faz-Grael e Myrnneah, que elfos são os mais saborosos), mas só chegam a tal ponto em tempos de necessidade, quando a caça está difícil — ocasiões raras estas, pois são excelentes caçadores. Não montam nenhum tipo de animal, como cavalos, pois consideram como se estivessem "brincando com a comida de alguém".

Senti-me muito triste quando Kyorkak morreu, vítima de uma infecção que contraiu em uma selva. Entramos nessa selva em busca de um antídoto para o elfo Faz-Grael, que havia sido envenenado — justamente quem menos confiava em Kyorkak. Pedimos ao kreen para ficar na cidade, cuidando de Faz-Grael, mas ele insistiu em ir conosco. Alegava que suas habilidades de combate seriam necessárias (o que foi verdade) e que faria todo o possível para ajudar o seu amigo. Mais tarde, contudo, confessou-me também que "não seria capaz de resistir à tentação...".

Seja lá o que isso quisesse dizer.

De onde eles vêm

A raça thri-kreen foi criada originalmente para *Dark Sun*, cenário de *Dungeons & Dragons*. O árido mundo de Athas, onde magos sem escrúpulos sugaram a força

O thri-kreen clássico de Tom Baxa

vital do planeta, reduzindo-o a uma ruína seca. Neste ambiente hostil de difícil sobrevivência, o thri-kreen é o mais temível predador, o mais habilidoso rastreador e o mais implacável caçador.

O thri-kreen era uma opção de raça para *AD&D 2ª Edição*, na terceira e quarta edições de *D&D*, mas na atual *5ª* edição só existe por enquanto como monstro. Por ser oriundo de um cenário com uma visão bastante diferente sobre magia, e pela forte presença de poderes psiônicos, o mestre pode permitir que um jogador com um thri-kreen use classes conjuradoras espontâneas para simular esses poderes.

Apesar da longa história de publicação dos kreen, os detalhes mais completos sobre essas criaturas podem ser encontrados no antigo livro *Thri-Kreen of Athas*, talvez um dos melhores e mais esmiuçados suplementos específicos para uma raça não-humanoide. É um livro difícil de se encontrar, fora de linha há mais de 20 anos, mas **disponivel para compra em pdf.**

Tormenta RPG

+4 Destreza, +2 Sabedoria, –2 Carisma, –2 Inteligência. Thri-kreen são extremamente ágeis e bons caçadores, mas também primitivos e simplórios.

Tamanho Médio. Embora meçam por volta de 2,10m de altura e até 3,20m de comprimento, os kreen são considerados criaturas Médias.

Grande Agilidade. Thri-kreen tem deslocamento 12m. Eles são automaticamente bem-sucedidos em testes de Atletismo para saltar, até o limite de seu deslocamento, sem precisar pegar impulso.

Monstro. Um thri-kreen não é considerado um humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas. Ele é afetado por efeitos que afetam especificamente insetos.

Visão no Escuro. Um thri-kreen ignora camuflagem (incluindo total) por escuridão. Kreen enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

TESOUROS ANCESTRAIS

Armas Naturais. Um thri-kreen tem garras em cada uma de suas mãos (1d4, corte) e um ataque de mordida (1d6, perfuração). Ao usar uma ação padrão para atacar, o thri-kreen pode fazer um ataque adicional com cada arma natural disponível, recebendo –4 em todos os ataques que fizer na rodada.

Carapaça. Kreen tem CA+2. No 5° nível, e a cada 5 níveis de personagem, esse bônus aumenta em +1.

Quatro Braços. Capazes de coordenar o uso de seus braços com perfeição, thri-kreen tem duas mãos inábeis adicionais. Uma mão inábil pode segurar objetos, manejar armas leves ou escudos, fazer ataques desarmados e gestos mágicos, mas não serve para manejar armas de uma mão (embora possa ajudar a empunhar armas de duas mãos), nem oferece ataques ou ações adicionais automaticamente.

Adaptado ao Deserto. Thri-kreen tem resistência a fogo 5. Além disso, podem ficar sete dias sem comida e três sem água, fazendo testes de Fortitude a cada dia subsequente (*TRPG Módulo Básico*, Capítulo 10: O Mestre, Fome e Sede). No deserto, o thri-kreen recebe os benefícios do talento Treino em Perícia (Sobrevivência). Se já for treinado, recebe um bônus de +4 nos testes de Sobrevivência.

Sem Sono. Thri-kreen não precisam dormir, ignorando qualquer penalidade por sono. Eles também são imunes a efeitos de sono, e nunca caem inconscientes (mas se reduzidos a 0 PV ou menos, sangram normalmente).

Armas dos Kreen. Thri-kreen tratam suas armas raciais como armas simples; no entanto, para eles, todas as armas de outras raças além daquelas listadas em "Armas dos Kreen" são consideradas exóticas.

Forma Incomum. Thri-kreen não podem usar armaduras ou escudos mundanos. Eles ainda podem usar itens obra-prima (se feitos sob medida) ou mágicos.

Vida Curta. Eles multiplicam a idade inicial como aventureiros, tempo de treinamento e estágios de envelhecimento por ¼.

Incapaz de Nadar. Os kreen nunca aprendem a nadar, sendo essa atividade fatal para eles; seus orifícios respiratórios, localizados no abdômen, não podem ser fechados. Um kreen não consegue prender a respiração, começando a sufocar imediatamente quando imerso em líquido (*TRPG Módulo Básico*, Capítulo 4: Perícias, Atletismo). Eles falham automaticamente em testes de Atletismo para natação e afundam.

Incapaz de Escalar. Como um kreen é muito pesado para ser suspenso apenas por suas mãos, eles falham automaticamente em testes de Atletismo para escalar superfícies verticais.

Perigos da Umidade. Adaptados à vida árida do deserto, seu organismo tem pouca proteção contra climas tropicais e úmidos. A cada dia nestes climas, há 5% de chance (não cumulativa) de contrair a doença febre do esgoto (role o teste de Fortitude para evitar o contágio normalmente).

Dificuldades de Comunicação. Ao contrário de outras raças, o thri-kreen não começa sabendo falar o valkar. Ele só fala e entende o idioma kreen. Para cada ponto em seu bônus de Inteligência, ele aprende outro idioma "pela metade" (primeiro ler e entender, depois falar e escrever).

Talentos Raciais. Thri-kreen podem escolher os seguintes talentos ignorando os pré-requisitos de raça: Camuflagem, Corredor Veloz, Raça Carnívora, Sem Medo.

Novo Talento: Esquiva Fabulosa

Parece que você nunca é atingido por projéteis.

Pré-requisitos: thri-kreen, 7° nível de personagem.

Benefício: você recebe redução de dano 10, apenas contra armas de ataque à distância. No 13° nível, e a cada 6 níveis seguintes, a redução de dano aumenta em +5.

Novo Talento: Mordida Venenosa

Sua mordida traz um poderoso veneno paralisante.

Pré-requisitos: thri-kreen, 5° nível de personagem.

Benefício: uma vez por dia, ao acertar um ataque de mordida, você pode injetar seu veneno paralisante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 10 + seu mod. Con + ½ nível de personagem) ou ficará paralisado por 2d10 rodadas.

3D&T • Vantagem Única (1 ponto)

Habilidade +2. Thri-kreen são extremamente ágeis e caçadores exímios.

Armadura +1. Kreen têm uma rígida carapaça.

Youkai. Um thri-kreen é considerado imune a magias e poderes que afetem humanos e semi-humanos.

Quatro Braços e Mordida. Além das utilidades óbvias (como segurar mais coisas), thri-kreen podem usar seus quatro braços em combate. Ele pode deixar de fazer um ataque normal para fazer um número de ataques por rodada igual a sua H+1, usando suas garras e mordida. São ataques imprecisos baseados em Força (FA=F+1d). Se quiser aumentar a FA através de vantagens ou manobras, deve pagar o custo para cada ataque.

Sentidos Especiais. Um thri-kreen pode escolher um sentido entre Faro Aguçado, Infravisão, Radar ou Visão Aguçada.

FA+1 com chatkcha e gythka. Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte ou perfuração) e/ou Poder de Fogo (corte ou perfuração), à sua escolha.

Inculto. Thri-kreen normalmente começam suas aventuras sem saber se comunicar adequadamente com os povos locais. Eles podem pagar 1 ponto para remover essa desvantagem.

Modelo Especial, Monstruoso. Por sua forma e aparência geral, thri-kreen recebem estas desvantagens.

Incapaz de Nadar ou Escalar. Kreen não conseguem se deslocar nadando ou escalando. Eles também não são capazes de prender a respiração, perdendo 1 PV por turno até a morte em situações que o exigiriam. Muitos desenvolvem fobias por grandes quantidades de água por causa disso.

Armas dos Kreen

As armas típicas da raça kreen são a chatkcha e a gythka. São feitas para serem manipuladas por kreen, sendo muito difícil para outros seres aprenderem a usá-las. O inverso também é verdadeiro: um kreen considera uma espada longa extremamente desajeitada. Outras armas que costumam ser utilizadas por kreen são a alabarda, o pique, o tridente, a azagaia, o bordão e a lança.

Chatkcha: lembra uma shuriken com três pontas cortantes — mas bem maior. A chatkcha pode ser usada em combate corpo-a-corpo ou como arma de ataque à distância.

Após um ataque bem-sucedido, pode ricochetear de volta e ser recuperada pelo atacante — ou ricochetear na direção de outro alvo, atacando com penalidade de –4. O personagem pode seguir fazendo novos ataques, acumulando –4 em cada um, até a arma retornar ou errar.

Arma Exótica Leve • Preço 20 TO • Dano 1d6 Crítico 19-20/x3 • Distância 9m • Peso 0,5kg • Tipo Corte

Gythka: uma espécie de lança com duas pontas, pode ser usada como uma arma dupla. As pontas, em formato de estrela ou tridente tosco, são de pedra ou um cristal chamado dasl — resistente como o aço, que só os kreen sabem como e onde achar. A gythka pode ser usada em combate corpo-a-corpo ou arremessada. Ela conta como uma arma de haste, mas também pode ser usada contra oponentes adjacentes.

Arma Exótica de Duas Mãos • Preço 25 TO • Dano 2d4/1d10 • Crítico x3/x2 • Distância 6m • Peso 4kg • Tipo Perfuração/Esmagamento

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
matéria original de VLADISLAV TPISH

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Ruminando Reviravoltas Reveladoras!

A Guilda do Macaco. Equipe de destemidos heróis reunidos anos atrás no feudo de Karst, onde desvendaram uma conspiração política e se tornaram os protetores do reino de Svalas. O grupo é formado pelo cavaleiro azarado Lothar Algherulff, pelo pirata escorregadio Nargom, por Klunc, o bárbaro-mago, e pelo recém chegado Aeripharian, o professor élfico.

Depois de sofrer um revés na batalha contra os puristas — uma facção de habitantes da nação de Yuden que prega ódio contra não-humanos e está invadindo outros reinos — a Guilda buscou conhecimento na lendária Caverna do Saber.

Eles pretendiam encontrar respostas sobre o paradeiro da desaparecida rainha-imperatriz Shivara, talvez, a única capaz de liderar a resistência num tempo tão desesperado. Lothar, ainda transtornado desde o último confronto, tinha outros planos, é verdade... mas havia algo em seu passado que o cavaleiro não suspeitava.

Episódio 63
Este artefato tem um segredo e você não vai acreditar!

Após muita discussão e conflito sobre que rumo tomar no episódio anterior, a Guilda decide viajar até a Caverna do Saber.

O trajeto envolve uma grande quantidade de terras ermas e florestas e cada membro da equipe colabora da maneira que pode com a peregrinação, tentando despistar as inúmeras patrulhas de soldados puristas no território.

Lothar resolve montar um acampamento à beira de um rio, mas inexperiente na vida ao relento, não percebe que o rio é contaminado por dejetos de uma cidade yudeniana! Após beber xixi de purista e ficar dias com diarréias capazes de fazer tremer todos os deuses do Panteão, a Guilda chega até os arredores do seu local de destino, mas resta ainda a questão de como passar pelas patrulhas puristas e adentrar a caverna.

A resposta vem na forma de Aeripharian, o professor élfico. Ele ensina ao resto do grupo uma magia de metamorfose, que permite a todos alterar sua aparência temporariamente, ludibriando os inimigos. Klunc assume a forma do General Máximo, Von Krauser, enquanto Nargom, também transformado em oficial purista, utiliza de toda sua lábia não só para garantir a entrada do grupo na caverna, como também para reduzir o contingente ali estabelecido, com ordens confusas.

A Guilda é levada então até a presença do mítico Helladarion, sumo-sacerdote da Deusa do Conhecimento e detentor da sabedoria de incontáveis clérigos já falecidos — um artefato vivo, que se assemelha a um grande globo de cristal com névoa em seu interior.

Nargom é o primeiro a fazer sua pergunta ao sacerdote e descobre a localização de seu navio perdido, o Caronte, que está numa caverna no Mar do Dragão-Rei.

Klunc ao contemplar o artefato sagrado, tem sua mente iluminada, e sofre nova transformação. Passa de bárbaro a mago em instantes e debate de igual para igual com o próprio sumo-sacerdote!

A localização da rainha-imperatriz é finalmente revelada. Shivara Sharpblade foi enviada pelo ritual dos trolls nobres até Chacina, o mundo de Megalokk, Deus dos Monstros. É possível viajar até lá com magia, mas o ritual profano impediria o resgate da monarca, sendo impossível retirá-la através de meios arcanos.

A única maneira de salvar Shivara, explica o Helladarion, é fazer isso fisicamente, através do "mar de estrelas". A viagem por céus e planetas é uma arte perdida, mas ainda existem vestígios dela em Lamnor. Os elfos e sua lendária frota colonizadora, não vieram do mar, como muitos imaginavam, e sim dos céus!

A maior revelação porém, vem quando Lothar pergunta sobre sua ascendência, tentando descobrir um direito de nascença perdido dentro da família Algherulff. Algo que o permita se legitimar entre os demais nobres.

O Helladarion, com o dever sagrado de dizer sempre a verdade, revela: Lothar foi adotado pela Ordem do Leão, e por isso, não tem nenhum laço sanguínio com os Algherulff. Mas há outro vínculo que o cavaleiro pode explorar.

O globo cristalino pergunta se Lothar quer saber quem são seus pais e ele consente.

Seu pai, revela o artefato, está morto, esquecido numa masmorra nos confins do Reinado, mas quanto a sua mãe... O grupo está indo ao encontro dela!

Tudo indica que Lothar seja filho de Shivara e herdeiro do trono do Reinado.

Episódio 64
Uma história de duas velas

Ainda digerindo a informação de que um dos membros do grupo pode ser o futuro imperador, a Guilda pondera o que fazer quanto ao resgate da rainha-imperatriz. Klunc e Aeripharian passam seu tempo estudando na Caverna do Saber e descobrem uma antiga enseada na costa de Lamnor, que poderia ser um ponto de acesso para o continente sul.

Planos são traçados, envolvendo variadas possibilidades de viagem: balão goblin, navio, jornadas através do plano das sombras. Nargom estuda sobre navegação, mas não parece avançar muito em seus estudos, pelo menos por enquanto.

Klunc resolve solicitar ao Helladarion o auxílio de um Hellaron, construtos mágicos diretamente conectados através do éter ao artefato-fonte e seu repositório de informações. Quem convence os clérigos a ceder tal preciosidade é Lothar e sua obstinação heroica.

Apesar de ceder o construto de graça, os clérigos exigem um contrato assinado e uma sumária indenização caso o Hellaron seja danificado durante as próximas aventuras!

Tudo feito e dito, a Guilda parte novamente, decidindo ir para o Mar do Dragão-Rei.

Enquanto isso...

Na sede da cúpula do alto-comando purista, cercado de seus mais fiéis oficiais, Hermann Von Krauser, o General Máximo, ordena que um grupo de elite seja formado para caçar a Guilda e, em especial, Lothar, que teve a petulância de ferir o líder Purista durante a batalha — algo que não acontecia há 49 anos!

Logo em seguida, ele convida uma figura misteriosa para que sente à sua mesa e discuta os rumos da batalha.

A figura obedece. Livre da magia que o disfarçava, revela ser o senador minotauro Cassius Titanus.

Será que uma aliança entre o Triângulo Autocrático e o Império de Tauron está prestes a se concretizar? E será que o Reinado, já combalido, terá alguma chance contra essas duas potências?

DAVIDE DI BENEDETTO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
André Braga
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Henrique Leme Inácio
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno P Galbes
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Santos
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas

Cristiano Motta Antunes
Dahmer Duarte Maggion
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Freitas
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sales De Carvalho Erlich
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Azevedo
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Dutra De Carvalho
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Guimarães
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel “Mortyiz” Felipe
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Prata
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Castro
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Icaro Dos Santos Da Silva
Igor Matheus
Igor Nathan Silva Da Felicidade
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Janderson Araujo
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Victor Da Silva Braz
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juan Campos Barezzi
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas Linki
Lucas Paganine
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer

Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Schubert
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Condurú Bacca
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Mauricio Pacces Vicente
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio Andrade
Pablo Diego Batista Da Silva
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Rocha Figueiredo
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Iglesias
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Ximendes Gonçalves
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo Batista
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seborpg
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Túlio Goes
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Hugo Simões Santos
Vilto Reis
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Willyara Dos Santos Amorim
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Acciraum
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Iovance
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cezar Letiere Martins
Cícero Leandro Júnior
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Junior
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Ferreira
David Torrini
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogenes Silva
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Everton Souza Melo
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique

Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando A. A. Godoi
Fernando Abdala Tavares
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Moura
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Pretto
Gustavo Reis
Hebert Ribeiro De Freitas
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Brinca
Leandro Casanova
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Cesar
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Kettz
Marcelo Navalha
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Nathan Gurgel
Neto Andrade
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Patrício Correa
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Marques Feitosa
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael J Maciel
Rafael Lima
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Reis
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Menezes Cordeiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sanzi Acerbi
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Vitoria
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Facco Calmon
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wicttor Picanço Rios
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

CAPITÃ MARVEL

A HEROÍNA QUE VEIO RESGATAR TODOS NÓS

Não é segredo para ninguém que o meu super-herói favorito é o Super-Homem. Na verdade, agora mesmo, no meu escritório, estou olhando para dois pôsteres do Super, mais um bonequinho na minha mesa. Embora o personagem tenha sido criado em 1938 e (como todo herói de décadas) tenha mudado muito, considero que uma de suas melhores versões é a do filme de 1978.

Os anos 1970 foram uma época de pessimismo, desespero e decepção nos Estados Unidos. A guerra do Vietnã tinha mostrado ao povo que suas forças armadas também podiam cometer atrocidades e que o país entrava em conflitos por causas injustas. Ao mesmo tempo, os veteranos voltavam para casa com mutilações e estresse pós-traumático, para serem recebidos com repúdio. O presidente **Richard Nixon** tinha cometido alta traição ao sabotar negociações de paz e fraude eleitoral ao colocar uma escuta nos comitês políticos de seus adversários — o que levou a um pedido de impeachment e à renúncia do presidente. O cidadão médio estava descobrindo que o sonho americano era só isso: um sonho. A realidade era muito pior.

Entra então *Super-Homem* no final da década. O slogan do filme era simples: "você vai acreditar que um homem pode voar". No filme, Kal-El escapa da destruição de Krypton e vai parar na Terra na década de 1950. Ele é criado com bons valores por um casal do interior e usa seus poderes para fazer a coisa certa sem uma motivação específica. Ele faz o certo *porque é o certo, porque ele pode e porque é assim que ele foi criado.*

Um imigrante usa as habilidades de sua terra natal e o espírito de uma década repleta de otimismo e cores vibrantes para resgatar o sonho de um povo desiludido. Pode ser um filme de super-herói cujo clímax é uma viagem no tempo, mas poucas obras têm uma premissa tão forte. Eu sempre acabo o filme acreditando que um homem pode voar.

Corta para 2019. Os Estados Unidos estão envolvidos em guerras sangrentas e confusas, contra inimigos vagos, motivadas por um ataque trágico e covarde quase 20 anos atrás. A máquina da guerra gera dinheiro e se alimenta de veteranos que chegam feridos, traumatizados e/ou são forçados a cometer atrocidades. A juventude sai das faculdades com centenas de milhares de dólares em dívidas, para um mercado de trabalho saturado. Muitos serão atendentes de fast food com diplomas. Uma recessão significa que não há muita perspectiva de melhora. O presidente provavelmente praticou fraude eleitoral, entrando em conluio com um ditador estrangeiro. Aliás, ele também relativizou passeatas abertamente nazistas, dizendo que "há grandes pessoas" do lado dos nazis. Ele rejeita refugiados que buscam asilo. Durante a campanha, vangloriou-se de abusar sexualmente de mulheres. Estamos numa nova década de pessimismo.

Mas, vinte anos atrás, houve otimismo. Houve uma década em que o crescimento econômico parecia infinito, em que os EUA não estavam em guerra, em que quem era diferente, esquisito e excêntrico era celebrado. Foram os anos 1990.

Em 2019, fomos presenteados com um filme equivalente ao *Super-Homem* de 1978. *Capitã Marvel* nos traz uma heroina que também faz parte de uma "minoria" marginalizada, cujos feitos são minimizados. Carol Danvers, a protagonista do filme, não é imigrante como Clark Kent, mas é mulher. Assim como o Super trazia a esperança e a resiliência dos anos 1950, a Capitã traz a rebeldia e o orgulho de ser você mesmo dos anos 1990. Os paralelos não são perfeitos, claro — *Capitã Marvel* se passa em 1995, não na nossa atual década de desespero. Mas, para o público, há uma mensagem clara. "Lembra que, há relativamente pouco tempo, a gente achava que tudo podia ficar melhor? Aqui há uma heroína que simboliza isso."

Capitã Marvel trata de assuntos como família, amizade e ambição de uma forma atual, que fala conosco. Se, em 1978, o Super-Homem era íntegro porque tinha sido criado numa família nuclear, em 2019 Carol Danvers é leal, corajosa, rebelde e forte justamente porque teve que criar sua própria "família". Como muitos de nós, ela foi rejeitada por sua família de sangue por ser quem era — uma mulher que não desejava se enquadrar em expectativas e estereótipos ultrapassados. Também seguindo um caminho conhecido de muita gente hoje em dia, ela foi atrás de quem a valorizasse, encontrou seu nicho e nele cresceu. Carol Danvers não fugiu de um planeta à beira da destruição. Ela fugiu da destruição de si mesma.

O filme coloca a heroína no centro de tudo, mostra seu desenvolvimento e culmina numa apoteose de ação e pirotecnia. É uma história que não tem vergonha de ser otimista, que não tenta esconder os superpoderes da personagem-título. Em vez de se cobrir de "realismo" forçado e tedioso, *Capitã Marvel* celebra tudo que uma super-heroína de verdade deveria ser (e é) capaz de fazer. A protagonista tem poderes assombrosos, e isso só engrendece a história. Ela usa um uniforme com cores primárias, brilhantes, porque não tem medo de ostentar a moralidade em que acredita. E, talvez mais importante de tudo, ela *faz o certo porque é a coisa certa a fazer.* Quando confrontada com uma questão moral muito adulta e sensível (e extremamente relevante para a época em que vivemos), ela não hesita em tomar a atitude correta. Ela não precisa de dilemas ou questionamentos. Carol Danvers aprendeu o que é certo quando foi aceita pela família que escolheu.

No meio de uma personagem extremamente forte, icônica e bem construída, de uma trama simples e eficiente, as incontáveis referências ao longo do filme são a cereja do bolo. A trilha sonora é ainda melhor que a de *Guardiões da Galáxia*. Aliás, assim como nos anos 1950, o rock foi importantíssimo nos anos 1990, e *Capitã Marvel* coloca esse aspecto no primeiro plano, em especial através de bandas femininas. Há dezenas de referências visuais a filmes, séries e eventos da década de 1990: *Matrix*, *Independence Day*, *O Exterminador do Futuro 2*, *Arquivo X*, a famosa fita de "autópsia alienígena"…

Talvez haja filmes da Marvel que sejam tecnicamente melhores. A tensão de *Soldado Invernal* e *Guerra Civil*, a complexidade narrativa de *Guerra Infinita*, etc., não podem ser ignoradas. Mas, até hoje, eu nunca tinha vibrado tanto com um filme do MCU. Fui transportado para a Guerra Kree-Skrull, para a SHIELD e para a Los Angeles de 1995, acompanhando Carol Danvers a cada passo.

E, no final, eu acreditei que uma mulher pode voar.

LEONEL CALDELA